



ШПИЛЬ

N-2005

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Splinter Cell: Chaos Theory

Сэм Фишер и философская бомба

Каваки 2: Наполеоновские войны

О-гэй Сиять Европа!

Doom 3: Resurrection of Evil

зло "жжот"!



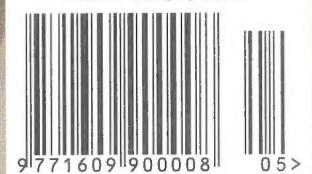
Freedom Force vs The Third Reich

про коммунистов и нечистую силу

ISSN 1609-90005

ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:

Okami, S.W.A.T. 4, Haunting Ground, Bard's Tale, 25 to Life, Star Wars: Republic Commando, ДМБ, Act of War: Direct Action, UEFA Champions League 2004-2005, Kiev Counter-Strike League, МАРА, Green Day, Константин: Повелитель тьмы, Бой с тенью



Подписной индекс – 23852

Слухай 
та
розважайся
LG MP3

Нова ідея Музики

Унікальний та Стильний MP3 плеєр

MF-FE500

- Багатоформатний MP3, WMA сумісний плеєр • SRS WOW • USB 2.0 • Вага: 30 гр.
- Завантаження даних (PC <> плеєр) • Вбудований FM-тюнер з можливістю запису
- Вбудований мікрофон з функцією запису голосу • Двоярусний дисплей • Графічний РК дисплей з підсвічуванням • Прошивка, що поновлюється • Час відтворення: більше 10 годин • Габарити: 50x25x18 • Прямий запис на MP3 • Операційна система: Windows 98/SE/2000/ME/XP • Батарея: Li-Polymer



MF-FE420
MF-FE421: 128M6
MF-FE422: 256M6
MF-FE425: 512M6



MF-FE410
MF-FE411: 128M6
MF-FE412: 256M6
MF-FE415: 512M6



MF-FE460
MF-FE461: 128M6
MF-FE462: 256M6
MF-FE465: 512M6



MF-FE430
MF-FE431: 128M6
MF-FE432: 256M6
MF-FE435: 512M6



 **LG**
Life's Good

INTRO

Журналу «Шпиль!» 14 мая исполняется 4 года!

Вообще-то это, конечно, не повод. Как ни крути, а крутиться все не будет, поскольку 4 года – вовсе не круглая дата. Вероятно даже, это самая остроугольная дата из всех возможных – вы только посмотрите на нее. Но умные американские психологи рекомендуют как можно чаще баловать себя маленькими персональными праздниками. А так как мы трепетно следим за остатками своего душевного здоровья, мы, пожалуй, сделаем из этого событие. Хотя бы редакционного уровня. Ведь радоваться действительно есть чему. Хотя бы нам самим.

За эти четыре года «Шпиль!» заметно поправился. Но одышки не появилось, так что будем считать, что это мускульная масса.

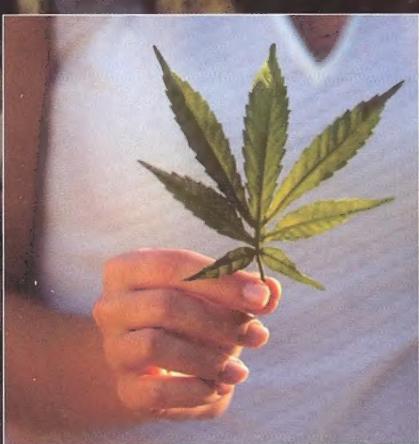
Журнал также стал заметно интереснее. Но фотографий обнаженных женщин и результатов футбольных матчей в нем как не было, так и нет, посему будем считать, что это наша, как игровых журналистов, заслуга.

На самом деле четыре года – это значительная дата. Если бы мы сидели в редакции не ради идеи, а, скажем, за предусмотреленное убийство, мы бы уже могли надеяться на досрочное освобождение.

К четырем годам ребенок уже давно перестает ходить под себя и находит себе другие развлечения, пусть и менее забавные. Говорят, в семь лет мозг ребенка уже полностью сформирован и до самого конца жизни существенно меняться уже не будет. Так что, может, лет через пять мы и станем занудами, и всё у нас будет строго расписано и спланировано. А пока нам весело и всё интересно. И нет ничего замечательнее, чем разобрать что-нибудь на мелкие запчасти, а после – попинать ножками, чем мы и занимаемся эти четыре года.

Агу, друзья!

by Olmer



Каштан – символ Киева... или... Ой!

Содержание**Эхо планеты**

News	2
Музыкальное чтиВО!	4, 56
Учись с Intel	6
Columbia Бразерс	58

Раздача слонофф!

Я – сыщик!	6
------------	---

MegaGame

Splinter Cell: Chaos Theory	8
Freedom Force vs The Third Reich	12

Ждем-с!

Okami	16
S.W.A.T. 4	18
Haunting Ground	20
Bard's Tale	22
25 to Life	24

To play or not to play

Doom 3: Resurrection of Evil	26
Star Wars: Republic Commando	28
Казаки 2: Наполеоновские Войны	36
Act of War: Direct Action	38
UEFA Champions League 2004–2005	40

Актой

ДМБ	30
-----	----

Clubничка

Хит-парад клубных игр апреля	42
Четвертый сезон Kiev Counter-Strike League	46

Чуваак!

Алена Винницкая о студентах и агентах	50
---------------------------------------	----

Animania

Комиксисты – режиссеры карандаша и бумаги	52
Мастер мультипликации. Иванов-Вано	54

Железный Boom!

Первое тестирование видео с поддержкой SLI!	60
---	----

Outro

64

P.S.: 12-балльная система оценки игр:

- 0–2 – таких игр не существует.
- 3–4 – полный актой.
- 5–6 – стоит поиграть для общего развития.
- 7–8 – не любителя (а вообще – неплохо).
- 9–10 – классная игра с маленьенькими недостатками.
- 11 – шедевр. Обязательно купите.
- 12 – нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (нагляднее, Half-life).



Еще дальше в тыл к врагу

Прошедшая Конференция Разработчиков Игр в Москве не стала подобием Е3 в СНГ. Проекты, известные всем или же интересующие только патриотов, – вот основная тематика конференции. Хотя разработчики наверняка остались довольны.

Что касается действительно интересных проектов, представленных компаниями, то стоит вспомнить, пожалуй, только сиквел тактической стратегии «В тылу врага» от нашей украинской компании Best Way, права на издание которой принадлежат гиганту игровой изда-тельской индустрии СНГ – компании «1С». Игра, и так добротная, получит еще более сильное продолжение.

Кроме этого, «Акелла» показала и рассказала подробнее о проекте «Корсары 3», так что в ближайших номерах ожидайте материал в традиционной «Ждем-с».

Остальные проекты типа гонок (!) на базе сюжета «Ночной дозор» вряд ли заслужат нашего внимания. Хотя кто его знает...

Max Payne 3. Ждем подробностей

Новость о том, что в будущем нас ждет еще одна часть похождений несчастного полицейского Макса, близких которого в каждой части убивают, появилась еще в марте прошлого года. Причем было известно, что игра выйдет на платформах

PS2, PC и Xbox, несмотря на то что вторая часть принесла издателям меньше прибыли, чем ожидалось. Представитель Take-Two сказал: «Это будет другой Макс».

Отменен Ghost Recon 2

Ubisoft, обещавшая после длительной задержки все



же выпустить очередной проект Ghost Recon 2 не только для консолей, но и для PC, объявила о закрытии проекта. Хотим успокоить поклонников сериала: третья часть игры все же выйдет. Отменен не весь проект, а только вторая часть, тактический шутер Ghost Recon 3 должен выйти зимой, как и планировалось. Просто компания во время поняла, что не потянет два крупных проекта, и решила сосредоточиться на одном из них.

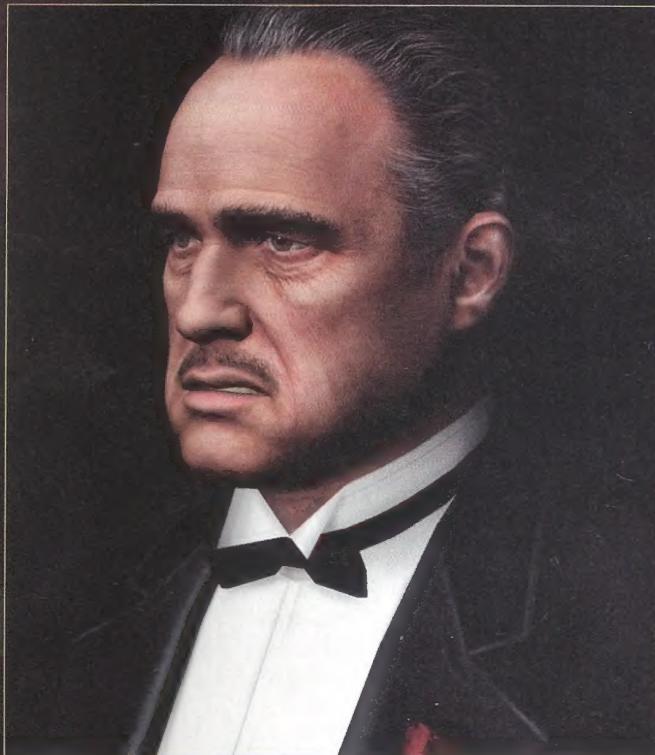
Ожидаем радостей от EA

Electronic Arts анонсировала еще один аддон к The

Sims 2, посвященный туровочной ночной жизни в большом городе. Кроме этого, компания обещала выпустить такие сиквелы,

стрелянина – это никак не сюжет его фильма.

А вот с NFS все радужно и беспечально, там снова будут полицейские в подо-



Марлон Брандо – крестный отец всех времен

как Medal of Honor: European Assault, Need for Speed: Most Wanted и игру The Godfather. По поводу последней, которая своим названием напоминает одноименный фильм, известный у нас под названием «Крестный отец», режиссер фильма сказал: «Я не имею никакого отношения к игре». Фрэнсис Форд Коппола сказал, что постоянная

бии старого знакомого режима Pursuit Mode. Еще в игре будет новая вершина, которую нужно будет покорить – черный список самых разыскиваемых гонщиков; он и дал название игре. Нужно будет стать Most Wanted среди всех самых отъявленных нарушителей правил уличного движения.



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C МУЛЬТИМЕДІА

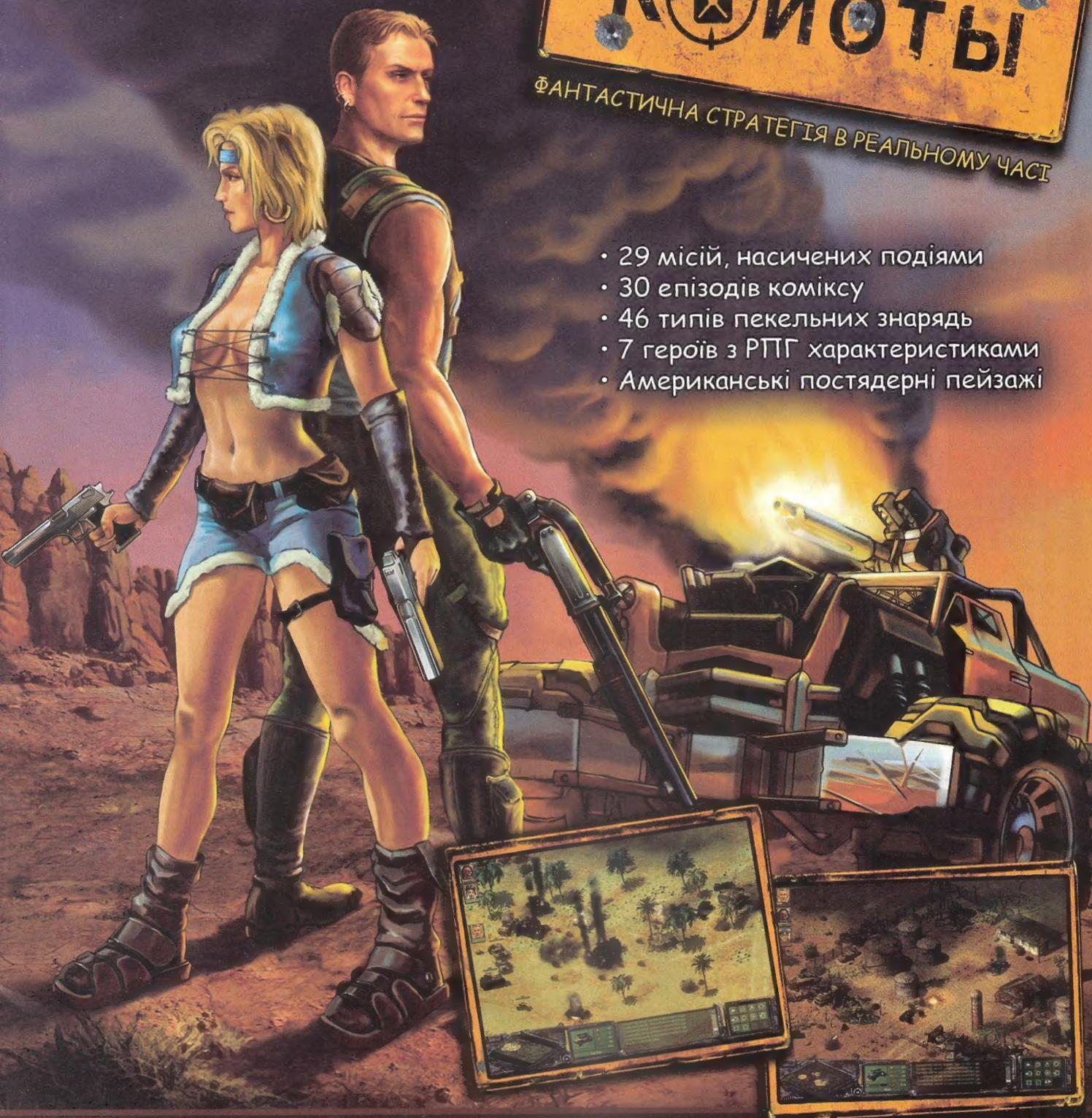
З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, <http://games.1c.ua>

Машин — це не двигун, гармата, колеса, броня.

Машин — це Свобода



- 29 місяці, насичених подіями
- 30 епізодів коміксу
- 46 типів пекельних знарядь
- 7 героїв з РПГ характеристиками
- Американські постядерні пейзажі



ARISE



© 2004 ЗАТ "1C". © 2004 Компанія "ARISE".

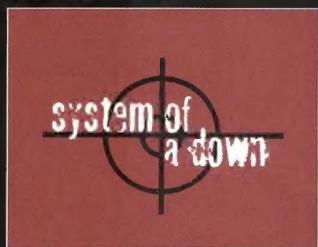
© 2004 Nival Interactive. Даний продукт містить програмні технології компанії Nival Interactive. Nival та логотип Nival є торговими знаками компанії Nival Interactive. Всі права захищені.



SOAD и основы гипноза

Как вы помните, прошлый альбом группы System of a Down назывался *Steal This Album* («Стырь этот альбом») и выполнен он был в форме альбома, который стырили. Оригинально. Ну достала армяно-американцев такая популярность, когда музыка из их будущего диска доступна в Сети задолго до того, как его объявляют. Скоро придется современным популярным альтернативщикам записываться не в студиях звукозаписи, а где-нибудь в подвалах Пентагона, чтобы секретность сохранить и не дать расплзти «пиратам» по всему миру.

Вот и сейчас, за пару месяцев до выхода будущего альбома группы, который будет называться *Mezmerize*, в Интернете уже лежит несколько песен из него. Ну что тут поделаешь?!



А новость у нас такая: у нас появился трек-лист будущего альбома. Вот он.

- Intro (Soldier Side)
- BYOB
- Revenga
- Cigaro
- Radio / Video
- This Cocaine Makes Me Feel Like I'm On This Song
- Violent Pornography
- Question!
- Sad Statue
- Old School Hollywood
- Lost In Hollywood

Следующий после «мессмериторского» альбом, который по сути является второй частью двухальбомного проекта, будет называться *Hypnotize*. Прикол в том, что мужики, застав за работу над диском, записали так много классных песен, что пришлось со слезами на глазах пилить цельную работу на две части и выпускать ее с разницей в полгода в виде двух альбомов.

Mezmerize выходит уже на днях; планируется, что он увидит свет 16 мая. А вот *Hypnotize* выйдет осенью.

Книга Гиннеса – это прикол!



Думаем, есть люди, смотрящие «М1». По каким причинам они это делают, сказать сложно, но таковые есть. И наверняка они были уверены, что анонсированное в марте безумное мероприятие – рекордно короткие съемки клипа в прямом эфире 1 апреля, – это первоапрельский прикол. Оказывается, не все, что происходит 1 апреля, шутка.

Павел Гудимов, которого все знают как гитариста «Океана Эльзы», а сейчас – лидера сольного проекта под оригинальным названием «Гудимов», действительно принял участие в создании клипа на песню «Коротка размова». От начала, когда начались съемки и все

такое, и до самого конца, когда клип пульнули в эфир «М1», прошло всего 3 часа 28 минут.



До сих пор самым быстро снятым клипом был клип группы *Electric Soft Parade*, снятый за время, на 18 минут большее, чем у Гудимова.

Мы не музыкальные критики, чтобы говорить о вторичности мелодики песни, о механистической манере исполнения у Гудимова, о том, что мелкие построения мелодико-ритмических оборотов диссонируют с роковой диалектикой. Да и клип... Руки, которые периодически лезут



в кадр с разными артефактами, дрожат, как у любителей стимулирующих средств. Нервы... все проблемы от них.

Но это рекорд! Молоток, Гудимов! Так им и надо, буржуйкам! Пусть знают, что гнать – это наше изобретение.

Ясное дело, что клип создавался не на коленках. База для изготовления продукта была заготовлена группой товарищей, включающей в себя опытного режиссера, оператора,



продюсера, осветителей, монтажеров и прочих, кто отработал процесс съемки клипа до мелочей, проведя за репетициями намного больше времени, чем ушло на работу над ним в прямом эфире.

Pavarotti vs Soulfly

Киевляне, побывавшие на концерте Лучано Паваротти в апреле, где цена билетов (в кассах) доходила до 1000

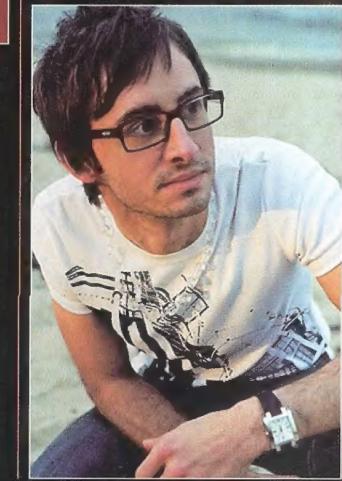


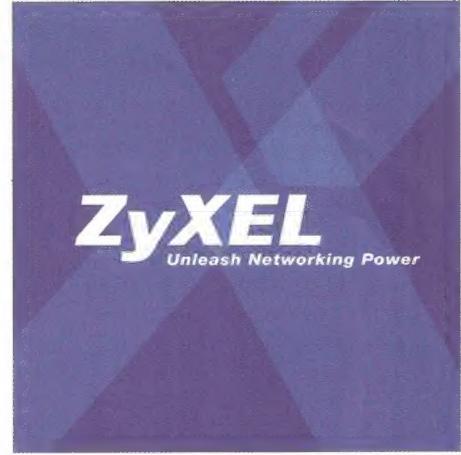
уснувших бабуинов, так и не смогли попасть на концерт группы *Soulfly*... Концерт в киевском ДК КПИ не состоялся.

Зато повезло одесситам: в рамках турне группы *Soulfly*, основанной ушедшим из Se-



pultura Максом Кавалерой, эта бразильская группа посетила Южную Пальмиру, Жемчужину у Моря, и даже устроила выступление в Черноморской Жемчужине. Парни зажигали так, что потолок чуть не обвалился. Есть свидетели.





ТОВАР СЕРТИФІКОВАНІЙ



Авторизовані партнери:

Дніпропетровськ: **РИМ 2000** т. (0562) 36-03-00; Донецьк: **Мережа комп'ютерних супермаркетів "Нова Електроніка"** т. (062) 385-48-88, **Техніка** т. (062) 385-82-55, 385-82-50; Мережа комп'ютерних салонів **SPARK** т. (0622) 90-58-46, (062) 381-32-05; Житомир: **CET** т. (0412) 24-39-20; Запоріжжя: **Мережа магазинів "Комп'ютерний Всесвіт"** т. (0612) 13-00-51, **Фотоком** т. (0612) 12-69-04; Київ: **ВалТек** т. (044) 229-40-33, **ВЕРСІЯ** т. (044) 554-27-47, **Гранд-Сервіс** т. (044) 456-47-77, **Енглер-Україна** т. (044) 568-58-68, **Інкософт - Телекомунікація** т. (044) 235-28-33, **Ітел Лтд** т. (044) 235-92-52, **Брейн комп'ютерс** т. (044) 239-25-87, **Комтексервіс** т. (044) 236-88-00, **K-Trade** т. (044) 252-92-22, **Еверест** т. (044) 464-77-77, **Навігатор** т. (044) 241-94-94, **Промріошен** т. (044) 249-71-29, 244-96-20, **Мережа магазинів "Фокстрот"** т. 8-800-500-15-30, **Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка"** т. (044) 236-20-92, **ЕнранТелеком** т. (044) 244-93-68, 249-89-90, **Юнітрейд** т. (044) 461-88-88, 8-800-507-70-70; Миколаїв: **АДМ** т. (0512) 47-22-81; Одеса: **Н-БІС** т. (048) 777-70-70, **Неолоджі** т. (048) 728-37-28, **Тід** т. (0482) 37-52-22; Суми: **Демекс комп'ютер** т. (0542) 60-11-11; Ужгород: **СМОК** т. (0312) 61-54-44; Харків: **Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка"** т. (8057) 714-95-21, **СПЕЦУЗАВТОМАТИКА** т. (0572) 19-15-05; Хмельницький: **2СТ** т. (0382) 70-07-07; Черкаси: **МегаСтайл** т. (0472) 45-12-62.

Бережи свій ZyXEL змолоду!

модеми серії
OMNI 56K

OMNI 56K PRO



OMNI 56K DUO



OMNI 56K NEO



OMNI 56K UNO



OMNI 56K MINI



OMNI 56K PCI Plus



Модеми Omni 56K

- Максимальна швидкість доступу в Інтернет
- Надійний зв'язок на будь-яких лініях
- Легке встановлення та простота у використанні
- Три роки гарантії



Нові пригоди Масяни, Хрюнделя та Лахматого можна побачити за адресою:

OMNI.ZyXEL.RU

Учись с Intel

Корпорация Intel, помимо отличных процессоров и материнских плат к ним, делает еще очень много хороших, правильных и полезных вещей. К примеру, Intel немало делает в сфере образования.

В период с 28 по 30 марта в Киевском университете экономики и права КРОК проходило яркое мероприятие – Дни



компьютерных знаний Intel. Это уже вторая подобная образовательная акция, организованная в этом году в Украине корпорацией Intel. Дни компьютерных знаний Intel в Киеве проходили при участии всем известной компании DiaWest.

В холле университета были установлены стенды с настольными компьютерами на базе процессора Intel Pentium 4 с поддержкой технологии Hyper-Threading (HT) и ноутбуков на ба-



зе технологии Intel Centrino. Все желающие из числа студентов, преподавателей и гостей университета могли ознакомиться с новейшими технологиями Intel, попробовать свои силы в таких, на первый взгляд, сложных штуках, как 3-D дизайн, математическое моделирование, обработка цифровых фотографий в Adobe Photoshop и видеомонтаж. Попробовать и понять, что это совсем не сложно, особенно если для этого использовать



компьютер на базе процессора Intel Pentium 4.

Но самым «вкусным», несомненно, оказался тот факт, что все компьютеры были объединены в одну локальную беспроводную сеть по технологии Wi-Fi (на время проведения акции в университете была установлена зона беспроводного доступа в Интернет). И любой счастливый обладатель любого мобильного устройства, поддерживающего эту технологию, мог включиться в сеть и на шару пользоваться доступом в Интернет!

30 марта состоялся финальный семинар, на который явилось столько студентов, сколько физически могла вместить



аудитория, – редкий студент упустит шанс «пропасовать» скучную пару, да еще и по уважительной причине ☺.

В течении академического часа представители Intel и Dia-West рассказывали о перспективах развития глобальной Сети, мобильных устройств и настольных систем.

Были подведены итоги всего мероприятия, торжественно вручены призы и подарки самым активным участникам Дней компьютерных знаний Intel, а также разыгран главный приз от компании DiaWest – крутой игровой компьютер на базе процессора Intel Pentium 4.

Планируется, что Дни компьютерных знаний Intel пройдут во многих городах Украины и СНГ. Так что всем студентам бесплатный совет: ходите на пары почше, не то проявляете самое интересное.

«Я – сыщик!»

итоги акции

Ну вот, стоило только объявить конкурс, как поток писем хлынул, как говорится, бурною кипящею волной. Люди! Пожалейте почтальонов, пишите на E-mail! Но это так, к слову. Так вот, мы терпеливо ждали, пока этот бурный поток конвертов, украшенных штемпелями почти всех почтовых отделений Украины, иссякнет. И совсем недавно это радостное событие произошло. Таким образом, настал момент истины. Именно здесь и сейчас будут подведены итоги конкурса «Я – сыщик».

Итак, звучат фанфары, журчит шампанское, болельщики тарабанят судью на мыло, а счастливые победители бегут в редакцию за призами.

Уже сейчас могут радоваться:

Главный следователь – Давидюк Александр из Киева.

За свою неслабую эрудицию и криминальный талант... ой, талант криминалиста он получает эксклюзивный подарок от компании Frogwares – игру «Приключения Шерлока Холмса: Загадка Серебряной Сережки» (DVD-бокс) с автографами разработчиков, а также приз от журнала «Шпиль!» – стильную фирменную сумку.

Удача – величина очень переменная, и диски с автографами разработчиков получает вот эта группа следователей:

- Сапельников Ян (Луганск);
- Береза Виталий (Киев);
- Мастеров Владислав (Одесса);

• Родик Александр (Одесса). И, наконец, Беляева Елена из Запорожья – диск, но без автографа.

Киевлян ждем в гости в редакции, иногородние получат призы по почте.

P.S. И раз уж снова речь зашла о почте, нельзя

не упомянуть наших постоянных читателей, известных как McDre&Stan, приславших нам самое оригинальное электронное письмо, которое мы когда-либо видели. В почтовом конверте... лежала самая настоящая дискета, обильно посыпанная сбоями кластерами, образовавшимися в процессе транспортировки. Но послание фанатов мы все же прочитали ☺.



Для абонентов УМС и ДЖИНС - стоимость отправки на номер 103400 - 8.50 грн. (с НДС без ПФ)

Для абонентов КИЕВСТАР и джусе стоимость отправки на номер 1001 - 8.53 грн. (с НДС без ПФ)

1 Отправь SMS с кодом мелодии/картинки на короткий номер своего оператора: 103400 - для абонентов УМС и ДЖИНС, 1001 - для абонентов КИЕВСТАР и джусе

2 Дождись WAP-адреса и закачай мелодию / картинку себе на телефон. Но помни, у тебя должен быть активирован WAP (интернет на мобильном)

3 Для того чтобы активировать WAP : Для абонентов УМС и ДЖИНС - звони 111; Для абонентов КИЕВСТАР и джусе - звони *466

После заказа абонент получает сервисное push-сообщение "Загрузить" со ссылкой на мелодию / картинку либо текстовое сообщение с WAP-адресом мелодии/картинки в тексте сообщения - [http://212.9.224.139:8080/lalafafa/...](http://212.9.224.139:8080/lalafafa/). Нужно по полученной ссылке скачать мелодию/картинку через WAP. После получения мелодии/картинки, на дисплее появляется код мелодии/картинки либо уведомление о том, что получена новая мелодия/картинка. Необходимо сохранить ее в своем телефоне.

Лицензия ЗАТ "Киевстар Дж.Ес.Ем." № 009503 від 12.04.2001

Ліцензія Держзв'язку серії АА № 720189 від 29.12.2004р.

ВНИМАНИЕ! Если ты делаешь заказ на телефон Siemens, в конце кода необходимо добавить цифру "2".

Модели, поддерживающие услуги: Nokia: 3100, 3200, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650; Siemens: A 55, M55, C55, S55, C60, MC60; Sony Ericsson: T310, T310i, T610, T610i, T630, Z 600, K 700, P800; Motorola: T720, T720i, E 365, V 500, LG G7020; Samsung: T400, S300M, S500, V200, C100, E 700

18351131	Avril Lavigne - Nobody's Home	18351152	Відомі люди України - Разом назавжди	18351199	Gareth Gates - Anyone Of Us (Stupid Mistake)
18351132	Band Aid 20 - Do They Know It's Christmas?	18351137	Red Hot Chili Peppers - Californication	18351195	Fools Garden - Lemon Tree
18351133	Blue - Curtain Falls	18351322	Global Dj's - The Sound Of Sanfrancisco	18351293	Limp Bizkit - Behind Blue Eyes
18351134	Чай вдвоем - День рождения	18351327	Gwen Stefani - What You Waiting For?	18351225	Mariah Carey - My All/Remix
18351135	Eminem - Just Loose	18351387	Ума Турман - Ума Турман	18351228	Melanie C - I Turn To You
18351136	Eric Prydz - Call On Me	18351269	K Maro - Crazy	18351229	Moby - Porcelain
18351137	Green Day - Boulevard Of Broken Dreams	18351289	Kristian Liontiou - Story Of My Life	18351231	Modern Talking - Win The Race
18351139	Jamelia - Stop	18351188	Eros Ramazzotti/Cher - Più Che Puoi	18351232	Nana - Remember The Time
18350238	Из к/ф "Бумер"	18351276	Dj Groove - Служебный роман	18351299	Narcotic Thrust - I Like It
18350013	Из к/ф "Бригада"	18351177	David Charvet - Leap Of Faith	18351233	Natalie Imbruglia - Torn
18351141	Kylie Minogue - I Believe In You	18351163	Blue/Elton John - Sorry Seems To Be	18351001	Britney Spears - Toxic
18351142	Mario - Let Me Love You	18351167	The Hardest Word	18351031	Christina Aguilera - Beautiful
18351143	Maroon 5 - Sunday Morning	18351253	Arash - Боро Боро	18351007	Dido - White Flag
18351144	Nelly - Over and Over	18351202	Girls Aloud - The Sound Of The Underground	18351075	Elvis Presley - Love me Tender
18351297	Maroon 5 - She Will Be Loved	18350258	Если бы был султан	18351008	Eminem - The Way I Am
18351166	Bosson - One In A Million	18351095	(саундтрек из к/ф Кавказская пленница)	18351021	50 Cent - PIMP
18351147	Robbie Williams - Misunderstood	18351110	Руслана - Дікі танці	18351127	Anastacia - Left Outside Alone
18351148	Sarah Connor - Living To Love You	18351206	Серега - Черний бумер	18351078	Benassi Bros & Sandy - Illusion
18351149	THMK & 5'NIZZA - En Automne	18351203	In Grid - In Tango	18351128	Blue - Bubbli
18351150	U2 - Vertigo	18351203	Haddaway - What About Me	18350141	Remix - Гимн СССР
18351151	Варум и Сливки - Самая	18350300	Борис Гребенщиков - Город золотой	18351015	Robbie Williams - Supreme
18351109	Rammstein - Mutter	18351122	Maroon 5 - This Love	18351082	No Doubt - It's My Life
18351053	Sting - Shape Of My Heart	18351125	Benassi Bros feat Dhany - Hit My Heart	18350298	Punjabi MC - Jogi
18351085	Sugababes - In The Middle	18350291	Авраам Руссо - Знаю	18351083	Reamon - Star
18351017	Tango in Harlem	18351054	Звери - Все что тебя касается	18350015	Robert Miles - Children
18351069	Tarkan - Dudu	18350301	Игорь Корнелюк - Город которого нет	18350279	S. Dzhoplin Regime - Entertainer
18350291	Авраам Руссо - Знаю	18351102	Ленинград - Мамбо	18351084	September - La La La
18350312	Агутин/Отпетые мошенники - Граница	18350043	Михаил Круг - Владимирский Централ	18351090	Shaggy & Chaka Khan - Get My Party On
18350290	Анастасия Стоцкая - Вены-реки	18350218	День Победы	18351077	Thomas Anders - Independent Girl
18350274	Блестящие - Апельсиновая песня			18350044	U2 - Mission Impossible

ЗАСТАВКИ

ВНИМАНИЕ! Если ты делаешь заказ на телефон Siemens, в конце кода необходимо добавить цифру "2".

Модели, поддерживающие услуги: Nokia 3100, 3200, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650; Siemens: M55, SL55, S55, C60, MC60; Sony Ericsson: T310, T310i, T610, T610i, P800; Motorola: T720, T720i, LG G7020.



БЛИЦ-ГОРОСКОП НА КАЖДЫЙ ДЕНЬ

Для абонентов УМС и ДЖИНС - стоимость отправки на номер 104061 - 0.50 грн. (с НДС без ПФ) Для абонентов КИЕВСТАР и джусе стоимость отправки на номер 1003 - 0.53 грн. (с НДС без ПФ)

1 Хочешь узнать, что тебя ждет сегодня?

2 Найди код своего знака зодиака Отправь SMS с кодом своего знака зодиака на короткий номер своего оператора: 104061 - для абонентов УМС и ДЖИНС, 1003 - для абонентов КИЕВСТАР и джусе

3 Дождись SMS-сообщения, из которого узнаешь, что тебе предвещают звезды!



Овен

1101



Телец

1102



Близнецы

1103



Рак

1104



Лев

1105



Дева

1106



Весы

1107



Скорпион

1108



Стрелец

1109



Козерог

1110



Водолій

1111



Риби

1112

АФОРИЗМЫ, ТОСТЫ, АНЕКДОТЫ

Для абонентов УМС и ДЖИНС - стоимость отправки на номер 104061 - 0.50 грн. (с НДС без ПФ) Для абонентов КИЕВСТАР и джусе стоимость отправки на номер 1003 - 0.53 грн. (с НДС без ПФ)

1 Хочешь оказаться в центре внимания? Хочешь поднять себе настроение?

2 Отправь SMS с кодом 9001 на короткий номер своего оператора: 104061 - для абонентов УМС и ДЖИНС, 1003 - для абонентов КИЕВСТАР и джусе

3 Дождись SMS-сообщения и поднимай настроение себе и окружающим!

1 ВПЕРВЫЕ!

Хочешь прикольнуться? Хочешь поднять себе настроение?

2 Отправь SMS с кодом 9009 на короткий номер своего оператора: 104061 - для абонентов УМС и ДЖИНС, 1003 - для абонентов КИЕВСТАР и джусе

3 Дождись SMS-сообщения и поднимай настроение себе и окружающим!

Название: Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

Разработчик: Ubisoft

Издатель в Европе: Ubisoft

Издатель в Украине: Руссобит-М и GFI

Жанр: stealth action

Мультиплеер: Интернет, LAN - три режима игры

Системные требования: Pentium III 1,4 ГГц, 256 Мб, 64 Мб 3D Video

Официальный сайт: www.splintercell.com

ОЦЕНКА:

11

Графика:

11

Геймплей:

12

Управление:

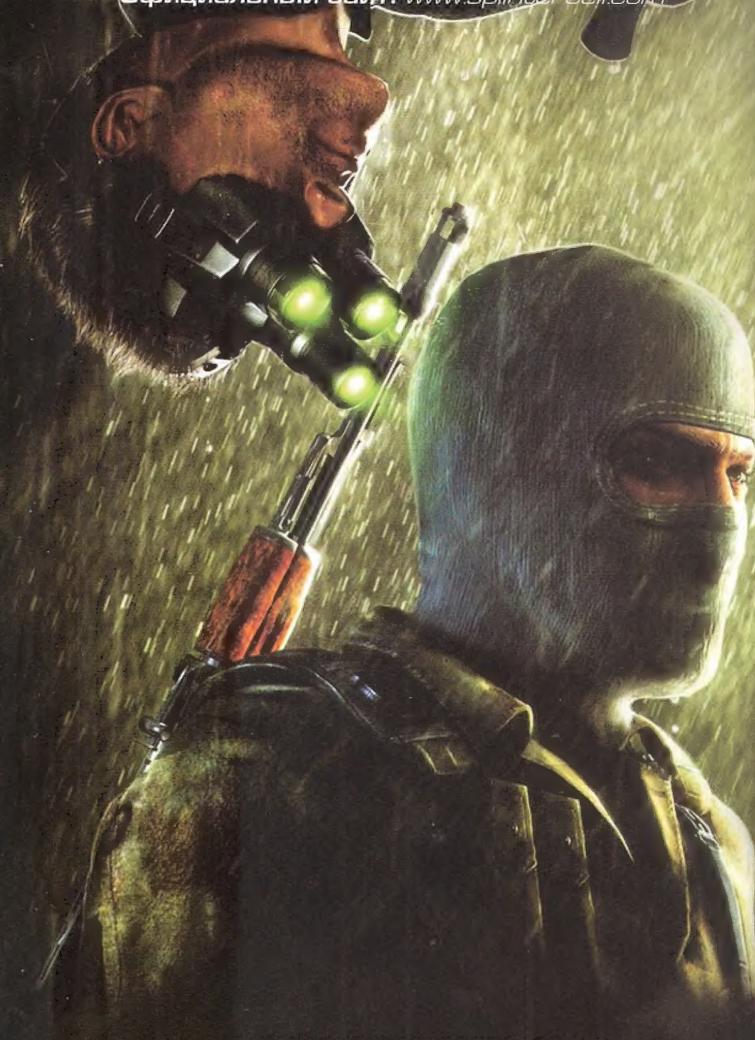
11

Звук:

10

Сюжет/концепция:

12



Сэмэн, засунь им под ребро!

Вж-ж-жик! Ой, блин, классно! Вжик!! Ну супер! Вжик-вжик-вжик! Bay!!! Здорово он все-таки брезент режет.

Да-а, не ножик, а просто психотерапия для такого как я. Для человека, можно сказать, трудной судьбы. Кстати, разрешите представиться – Сэм Фишер, сверхсекретный суперагент «Третьего эшелона». Такой сверхсекретный, что иногда сам не уверен, существую ли я на самом деле. Правда, старина Ламберт быстро возвращает к реальности – причем каждый раз к разной: то в Грузию меня отправят, то на Восточный Тимор, то на Кольский полуостров, то в Джакарту. В общем, как только в мире что-то где-то обостряется – меня сразу же туда. Притуплять.

На этот раз очаг напряженности назрел в отношениях между Японией, Китаем и Северной Кореей. И тут уж Штаты никак не могли допустить, чтобы что-то обошлось без них. С ходу завопили: «Как?!? У вас еще не демократия?!? Тогда мы летим к вам!» – и вот я уже в Северной Корее...

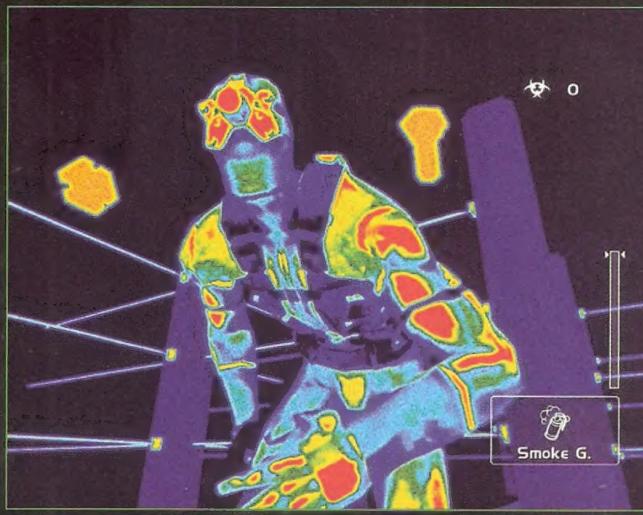
Самое во всем этом неприятное то, что выдернули меня прямо из отпуска и в суматохе не успели толком проинструктировать насчет всяких нововведений. Пришлось по ходу дела разбираться самому.

Первое, что меня приятно удивило, – я научился ползать. Время от времени. Да и к стенкам теперь прижимаюсь самостоятельно, без дополнитель-

ных команд. Вот, правда, прыгать с разбега по-прежнему не получается. А жаль. Впрочем, я не расстраиваюсь – бог с ними, с прыжками. Зато у меня ножик появился. Морпеховский. Вжик-вжик. Вот это, я вам скажу, вещь! И охранника порешить, и в замке высокой сложности поковыряться, и в какой-нибудь стратегически важной палатке персональный VIP-ход прорезать – на все годится. А что вы хотели, 22 сантиметра хромированной стали! Это вам не мелочь по карманам тирить (хм... а это идея...).

Вообще-то, с оружием я быстро разобрался. Правда, девяти миллиметровый пистолет почему-то лишился эффектного лазерного прицела, зато может теперь посыпать электромагнитный импульс и временно обезвреживать всякое электробарахло (да-да-да, лампочки в том числе!). Что касается моей любимой модифицированной винтовки SC-20K, то она по-прежнему полна наворотов, только вот порывается почему-то стрелять очередями.

Впрочем, что там винтовки с пистолетами, ведь каждому известно, что лучшее оружие Сэма Фишера – это сам Сэм Фишер. И тут уж я значительно продвинулся. Такое иногда исполню – сам удивляюсь. То свесившись вниз головой с какой-нибудь балки – хватай! хрусы! – и у очередного охранника шея свернута. То наоборот, затаюсь под балконом (этажательно эдак двадцатый – двадцать первый), а потом



ка-а-ак выпрыгну, как дерну какого-нибудь мечтателя на себя – все, котлета на асфальте готова. А то просто возьму да и свалюсь кому-нибудь на голову. Опять же, с заложником могу теперь не только задним ходом пятиться, но и вперед идти. Мелочь, а приятно.

Кстати, о мелочах. Разработчики и на этот раз не поскупились, рассовали по уровням всяких страшно интерактивных и ужасно реалистичных приятностей. Больше всего меня свечи порадовали: я их теперь –

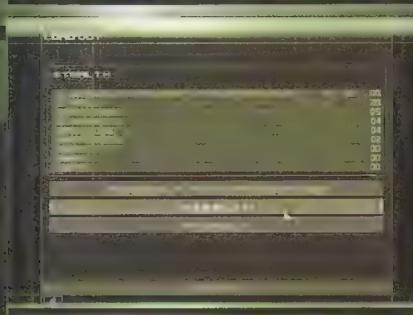
мушку, а организованно отходят на удобную и максимально безопасную позицию (во беспредел!) и уж оттуда открывают огонь. Мало того, их наступление носит теперь следы определенной организованности. Да что там, эти гомункулы даже прикрывать друг друга научились! В общем, что-то меня наводит на мысль, что со временем моего прошлого задания ребят просто переженили. Они остепенились, поумнели, обзавелись маленькими ботинками обеих полов и теперь

свет, а всего лишь в глубокий нокдаун. Сам не могу понять, откуда у меня столько человечности. Меня ведь даже без применения motion capture моделировали. Можно сказать, анимировали на глазок, по старинке. А вот поди ж ты.

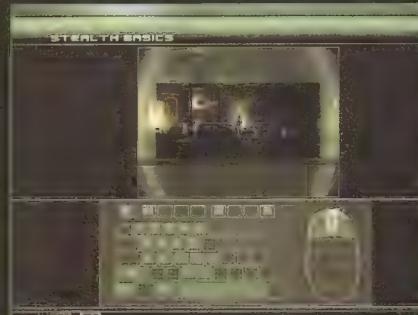
В принципе, нельзя сказать, что мой высокий гуманизм не вознаграждается. Во-первых, чем осторожней и тише я себя веду, тем больше дополнительных заданий внутри уровня мне открывается (хотя, с другой стороны, получается еще больше

риалов эти изделия деревообрабатывающей промышленности только догадываются. Но зато я теперь могу в прямом смысле слова открывать их «с ноги». Особенно громко и эффектно (да и эффективно) получается, если в этот момент за ними кто-то стоит ☺.

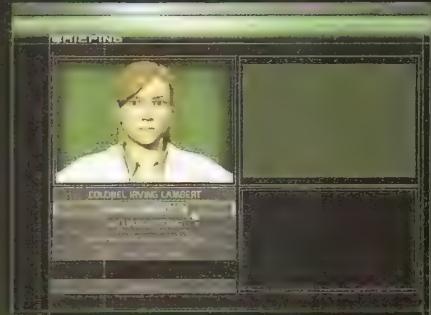
А вот посторонние шумы очень даже можно использовать с выгодой для себя – сквозь грохот какого-нибудь трансформатора ни один охранник не расслышит шпионскую речь секретного агента ☺.



Режим и, соответственно, набор боеприпасов можете выбирать, исходя из степени собственной злобности



Обучающие ролики наглядны до предела



Анна Гимсдоттир. Хм, а ведь с виду вполне приличная тетка...

ф-фух! – задувать могу. Прикольно. А вот керосиновые лампы расстреливать мне не понравилось. Ну их, пальчешь в такую, а от нее дыму полно, потом еще и кашлять начинаешь. Сплошная демаскировка, да и здоровью ущерб. Тем более что заметно поумневшие враги на всякие разбитые и сломанные вещи очень уж болезненно реагировали стали. А оно нам надо?

Да уж, в мозговитости противник подтянулся действительно неслабо. Камикадзе среди охраны явно поубавилось; обнаружив мое присутствие, они вовсе не рвутся на

самозабвенно берегут себя для семьи. Раньше возьмешь какого-нибудь террориста в плотный захват – а у него на лице ноль эмоций. То ли дело сейчас: скривится, бедолага, лобик сморщится, бровки заломит – разжалобить пытается.

Да и у меня рука как-то не подымается их порешить. Тем более что боты пусть и немного, но все же стали отличаться друг от друга. Некоторые, вон, даже в очках ходят. В общем, посмотришь-посмотришь на свой новенький ножик, вздохнешь, да и отправишь очередного отца семейства не на тот

работы за все ту же скромную зарплату спецагента). Впрочем, грех жаловаться, зачастую такие задания заметно облегчают дальнейшее прохождение. Так что вести себя тихо стало даже выгоднее, чем на предыдущих заданиях.

Выгоднее, но отнюдь не проще. Разработчики ведь не только над AI поработали, они еще постарались, чтобы в игре скрипело, шуршало и дребезжало все, что может скрипеть, шуршать и дребезжать. Особенно досталось дверям, по всему видать, о существовании горюче-смазочных мате-

риалов лучше, конечно, вести себя потише. Чем меньше трупов и шума, тем выше успешность прохождения, которую тебе обязательно подсчитывают в конце уровня. В процентах. И если Ламберт будет в хорошем расположении духа (что, честно говоря, вряд ли), то моя скромность и осторожность учтутся при начислении зарплаты.

А деньги мне нужны просто позарез – хочу прибор ночного видения сменить... Нет сил терпеть! Верните мне мои старые добрые полифункциональные очки! В них я, по крайней





мере, не принимал охранника за бочку с бензином, да и пейзаж не сливался у меня перед глазами в однообразную зеленую кашу . Реализъм, млин.

Пытался я нажаловаться Ламберту. Куда там! Я и раньше-то с трудом от него отгавкивался, а теперь шеф так основательно расширил свою группу поддержки, что спорить с ним стало практически бесполезно. Что? Вам интересно, кто сейчас в подтанцовке у Ламбера? Хм... Начнем, пожалуй, со старого знакомого – Даглас Шетланд собственной персоной, прошу любить и жаловать. Перешел, так сказать, от активных действий на тренерскую работу.

Так, кто у нас дальше. Ага... Анна Гримсдоттир. Что ж, я – старый солдат и не знаю слов любви, но эту курицу и вовсе терпеть не могу. Раскладывает, небось, целыми днями пасьянсы, любуется чахлым кактусом на мониторе, а потом с умным видом надиктовывает своим скрипучим голосом маршруты да вводные.

И еще двое новеньких: Артур Партидж и Вильям Реддинг – бравый вертолетчик и заумный очкарик.

Итого – пять человек. И каждый ведь норовит свои полковики на брифинге всунуть!

В общем, нет нормальных людей в команде – вот и получаю я в результате задания одно глобальней другого. То демократию в Грузии самолично подправить, то человечество от угрозы смертельного мора избавить, то хакеров-террористов приструнить. А мне, между



прочим, это спасение миров от очередного заговора вселенского масштаба уже во где сидит! Нет, ей-богу, уволюсь. Переквалифицируясь в социального работника, буду старушек через улицы переводить. Тем более что ножик у меня уже есть...

Хотя, если подумать, жалко такую красоту покидать. Вон как лужа под дождем в лунном свете мерцает – залюбуюсь. Да и свет, опять же, так и струится. А уж какие я тени отбрасываю – лепота, да и только! Специалисты по этому пово-

ду, конечно, всякую заумь восклицают: «Ах-ах, плавная динамика окружения!», «Ого-го, фантастическая работа с освещением!», «Да-да, возможности Unreal Engine использованы по максимуму...» А я вам просто скажу: красиво всё, о-фи-геть!

CG-ролики тоже не подкачали. Не зря все-таки Эндрю Дэвис (режиссер «Возмещения ущерба», «Беглеца», «Бегущего человека» и «В осаде») свои денежки получил. Отконсультировал Ubisoft'овцев по-честному, как надо.

Звук, кстати, графике под стать (чувствуете системность подхода?). Меня и раньше-то во время тревоги неслабо плющило. А уж теперь под электронную музыку широко известного в узких кругах Амона Тобина атмосферностью и вовсе с ушами накрывает. Так что эффект присутствия я вам гарантирую. Зря мы, что ли, столько наград на прошлом E3 отребли?

Особенно мои разработчики идейностью мультиплера гордятся. Ну не знаю. Не супершпионское это дело вдвое по локациям бегать да «кооперативными играми» забавляться. Мы уж лучше по старинке – синглом побалуемся. А вообщем, мультиплер практически тот же, что и в предыдущей части, только «тепер з бананом смаком!!!», то есть с некоторыми новыми фишками в оснащении персонажей.

Впрочем, дорогие русскоязычные читатели, все прелести интернетовского мультиплера вам все равно неизведать – уж я-то знаю, где вы обычно игры берете. А для настоящей сетевой игры ключик нужен. Который только с лицензионными копиями игры поставляется .

Да и я по-русски тоже не скоро заговорю. Кстати, сочувствую, никогда не думал, что это такой сложный язык. По крайней мере, «Руссобит-М» с адаптацией, по слухам, не меньше чем до следующего года проваландаться собирается. Оч-чень сложный язык!

P.S. Вж-ж-жик! Вжик-вжик! Да-а, был бы у меня такой ножик в детстве, я бы, может, и в шпионы не пошел.

Монолог Сэма
выслушала и записала
Ася Полингуй

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, <http://games.1c.ua>

Нова тактична гра,
в розробці якої бере
участь дизайнер серії
Jagged Alliance Шон Лінг

БРИГАДА Е5 НОВЫЙ АЛЬЯНС

WWW.E5BRIGADE.RU

Більше тридцяти професійних
найманців та можливість найму
місцевих жителів >>

Більш як 30 рівнів:
міські квартали, відкрита
місцевість, [військові бази](#) >>

Більше 100 моделей стрілкової
зброї, а також гранатомети,
ручні гранати і [холодна зброя](#) >>

Оригінальна система
організації дій,
[режим «Розумної паузи»](#) >>

Три основні сюжетні лінії,
а також можливість грати
за [своїм сценарієм](#) >>



Название: *Freedom Force vs the 3rd Reich*

Разработчик: Irrational Games

Издатель: Vivendi Universal Games/Новый Диск

Жанр: комикс/акション/стратегия/тактика/RPG

Системные требования: Pentium III 1 ГГц, 256 Мб, 32 Мб 3D Video

Официальный сайт: www.freedomfans.com/ffvtrwww.freedomforcegame.com

ОЦЕНКА:

Графика:

Геймплей:

Управление:

Звук:

Сюжет/концепция:

10+

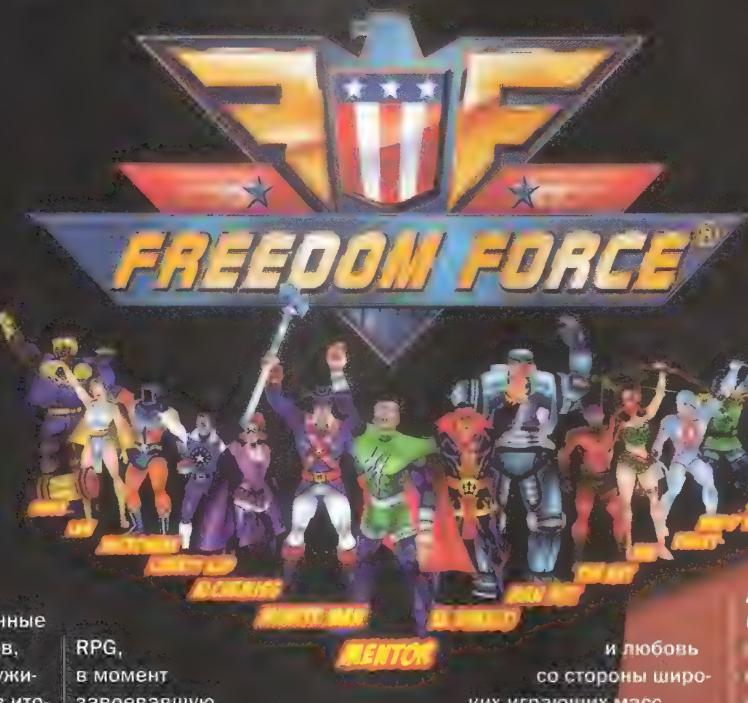
9

11+

9

10

10+



Excellent work, team!

Многие пытались соз-

дать интересные электронные игры по мотивам комиксов, но как программеры ни тужи-
лись, как ни старались – в итоге получались (в лучшем случае) второсортные аркады, экшен или адвентуры. Единственной игрой, которую можно было назвать игрой-комиксом, была двухмерная *Comics Zone*, некогда крайне популярная на 16-битных приставках.

Но в 2002 году компания Irrational Games представила на суд игровой общественности *Freedom Force* – тактическую стратегию с элементами

RPG, в момент завоевавшую невероятную популярность. И не мудрено – на комиксах выросло не одно англо-американское поколение. Интересная кампания, по настоящему обезбашенный сюжет и персонажи в духе «серебряного века» комиксов вперемежку с искрометным юмором, веселым патриотиз-
мом и непрерывным экшен не-
вероятно быстро обеспечили *Freedom Force* славу, почет

и любовь со стороны широ-
ких играющих масс.

Однако по причине того, что большинство наших игроков были по одну сторону железного занавеса, а комиксы – по другую, мы и не смогли в полной мере прочувствовать всю прелест этой замечательной игры.

It's not too good, but...

В силу финансовых проблем и смены издателя Irrational Games не могли раскошелиться

на создание полноценной второй части на новом движке, и использование всех новомодных спецэффектов предстavлялось чрезом-
ом. Именно поэтому и было решено делать «родолжение» на реальных кампаниях, как в *Freedom Force 2*.

Так что add-on создавался на старом движке, основательно доработанном и поддерживающем немало новомодных эффектов. Таким образом, был достигнут баланс между производительностью и качеством графики. Но улучшенная графика просто ничто



В 2002 году компания Irrational Games представила *Freedom Force* – тактическую стратегию с элементами RPG, моментально завоевавшую невероятную популярность.



Так как большинство наших игроков были по одну сторону же-
лезного занавеса, а комиксы – по другую, мы не смогли в полной мере прочувствовать всю прелест этой замечательной игры.

по сравнению с кардинальными изменениями всего игрового процесса. В лучшую сторону, разумеется.

Lenin, forgive me!

Сюжетная линия

FFvs3R прямая, но крайне занятна, как и положено истории любого комикса. Герои лихо боятся со злодеями и друг с другом, мотаются по всему миру и шастают туда-сюда-обратно по пространственно-временному континууму, изменяя ход истории по своему усмотрению. Кроме того, герои невиновно, как бы между прочим, вешают о светлых идеалах демократии, свободе всех цветов и фасонов, а также низости и подлости тоталитарных и авторитарных систем и их лидеров.

Главный злодей, тот, который Блицкриг, тоже редиска не промах – изменил ход Второй мировой, притаившись в прошлое цистерну с энергией «Х». Однако, очутившись в прошлом, герои Freedom Force с удивлением и радостью обнаруживают, что в альтернативном прошлом появились не только суперзлодеи, но и супергерои.



Подоплека тоже очень интересна. Герои «серебряного века комиксов» встречаются с представителями «золотого века».

Единственный, на мой взгляд, небольшой недостаток – новых героев много, а мультфильм

«Быть супергероем» имеют только избранные персонажи. Впрочем, так сказать, «второй эшелон» супернарода дублирует способности ключевых персонажей. К тому же обилие персонажей с самыми разными комбинациями умений позволяет невероятно разнообразить прохождение одних и тех же миссий. Как говорится, хорошей игре – хорошую реиграбельность.

Юмор на высоте, острить герои умеют не хуже, чем крушить врагов. Как и в любом другом комиксе, здравый смысл в Freedom Force отдыхает. Выслушав объяснения Mentor'a, любой светоч научной мысли вроде Гордона Фримена тут же побежал бы вешаться от подобных «научных» обоснований происходящего. Но настоящие герои вроде Minuteman'a, El Diablo или Alchemiss воспринимают это как должное. И даже больше, свободно ориентируются в таких сложных проблемах.

Их противники тоже не лыком шиты. Одна только русская народная ведьма Red October, красная вожатая русских шаманов, готова драться с любым, кто посягнет на светлые пролетарские идеалы. Не

Юмор на высоте, острить герои умеют не хуже, чем крушить врагов. Как и в любом другом комиксе, здравый смысл в Freedom Force отдыхает. Выслушав объяснения Mentor'a, любой светоч научной мысли вроде Гордона Фримена тут же побежал бы вешаться от подобных «научных» обоснований происходящего.



Главный злодей, тот, который Блицкриг, тоже редиска не промах – изменил ход Второй мировой, притаившись в прошлое цистерну с энергией «Х».



Русская народная ведьма Red October, красная вожатая русских шаманов, готова драться с любым, кто посягнет на светлые пролетарские идеалы.



Каждый американский супергерой – за демократию стоит (лежит, бежит, летит, ползет) – горой.



Комикс должен быть комиксом, и разработчики приложили максимум усилий, чтобы FFvs3R стала именно комиксом, а не очередной игрой «по комиксам».



Все супергерои и злодеи так или иначе знакомы друг с другом, поэтому появление новых лиц, спасающих всех и вся, воспринимается без особых эмоций.



Разработчики намеренно схитрили, убрав «со сцены» самых нужных в данный момент героев, наиболее приспособленных для выполнения подобных заданий.



Шагать с улыбкой по жизни – это наш метод.

вероятно твердокожий поющий «пузырь» Fortissimo из солнечной Италии – тонкий намек на толстого Паваротти.

It seems like...

Комикс должен быть комиксом, и разработчики приложили максимум усилий, чтобы FFvs3R стала именно комиксом, а не очередной игрой «по комиксам».

В первую очередь для создания соответствующей атмосферы в роликах были использованы не только скриптовые сценки на движке игры, а движущиеся нарисованные картинки, как в древних мультфильмах, или просто статические изображения.

Стараниями производителей видеокарт угловатые модели персонажей немного округлились, причем применение сглаживания почти не влияет на общую производительность – даже при максимуме эффектов FFvs3R отлично работает даже на самых... э-э-эм... бюджетных компьютерах.

Уровни стали еще более детализированными, перечень прикладных объектов, которыми можно как следует приложить противника по чепцу, существенно расширился. Автомобили хоть и ездят кругами, но не подминают под себя зазевавшихся героев, как это бывало раньше.

It sounds like...

Звуковое оформление просто безупречно. Именно через диалоги и отдельные реплики персонажей раскрываются их сложные характеры, склонности-наклонности и многое, многое другое.

Ярко выраженные акценты героев очень здорово передают весь национальный колорит: англичане постоянно пикируются с американцами, рычащие командирские голоса рвущихся в бой русских звучат четко и колоритно, звуковое оформление будто дорисовывает множество ярких штрихов к общей картине.

К слову, при создании локализированной версии игры и переводчики, и актеры постарались на славу, однако некоторая толика неуловимого шарма была утеряна.

What's next?

Одна из составляющих успеха как Freedom Force, так и его add-on'a – невероятно высокая повторная играбельность: сначала интересно пройти игру основным составом героев, затем дополнительным, и наконец – своей собственной доморощенной командой, оснащенной только самыми убойными способностями. А дальше... дальше Rumble Room и игра по Интернету или по локальной сети. С живым противником играть намного интереснее и сложнее, ведь у каждого игрока есть свой туз в рукаве и пачка грязных трюков за пазухой.

Freedom Force – самое верное средство скрасить жестокие, серые и угрюмые будни, причем как игровые, так и житейские. Яркие харизматичные супергерои заставят улыбнуться кого угодно, а смех, как известно, продлевает жизнь.

И кроме того, шагать с улыбкой по жизни – это наш метод.

Алексей Лещук и его Злобная Lichina



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, <http://games.1c.ua>

Бої у космосі,
на поверхні планет
та всередині
космічних кораблів



Величезний ігровий
всесвіт, більше 500
планетарних систем

Сучасне працююче
графічне ядро



Найширші можливості
для гравця: бої, торгівля,
локальна політика...

Оригінальний сюжет,
велика кількість
різноманітних місій

Вихід гри заплановано
до кінця 2004 року



PARKAN

NIKITA

Copyright © 2004 Nikita. Все права захищені.

1С
СІМ'Я 1С

Copyright © 2004 Агенція "1С". Все права захищені.

Виробництво України — ДП "Еврософтвер"

Название игры: Okami
Разработчик: Clover Studio
Издатель: Capcom
Жанр: Nature Adventure
Дата выхода:
 осень 2005 года



ТРУД + БЫТЬ БОГОМ

Одной из основных составляющих концепции Okami, по словам разработчиков, является идея сделать игру, понятную и интересную не только любителям японской культуры, но и не слишком «подкованным» в этом отношении людям. А с другой стороны, геймеры, знакомые с данной тематикой не понаслышке, все-таки получат свой заслуженный бонус в виде удовольствия от игры, добротно скроенной с учетом всех мифологических изысков.

История Okami повествует о бесцветном мире, земля которого лишилась красок и жизненной силы. Игроку предстоит выступить в роли мифической богини Солнца по имени Аматэрасу (Amaterasu), сошедшей на землю в облике белой волчицы, чтобы вернуть краски жизни и спасти от гибели планету. Сделать это можно, только одержав победу в битве со сверхъестественными монстрами, населяющими мир и сосущими кровь земли.

Однако не спешите сразу точить свои когти и зубы, гото-



вясь к схватке с врагами. Поскольку жанровая принадлежность Okami определяется как Nature Adventure, основной упор в игре сделан на исследование окружающего мира. Вам придется много путешествовать по миру игры, знакомясь с традициями, культурой и мифологией японского народа. Весь мир четко структурирован, что исключает возможность заблудиться или запутаться при выполнении заданий игры. В то же время здесь нет банальности, отсутствуют прямые ответы на многие вопросы, а познать неизведанное можно, лишь исходив оное вдоль и поперек на своих четырех лапах.

Ну и конечно же, вам необходимо будет помогать всем страждущим. Дело в том, что сила, возможности и власть Аматэрасу основана на вере



людей: чем больше простых смертных поклоняется вам, тем сильнее вы становитесь. Однако заставить людей уверовать в вас не так-то просто. В большинстве своем они очень недоверчивы, никогда не бывают доволны и всегда хотят большего, постоянно озадачивая вас своими просьбами (зачастую глупыми и нелепыми). Исходя из этого, список предлагаемых для выполнения заданий очень велик и разнообразен: начиная от тривиального поиска той или иной вещи и заканчивая, например, демонстрацией своей сверхъестественной силы. Как и во многих других играх, уровень сложности квестов будет колебаться в зависимости от ценности награды за их исполнение.

Теперь, когда вы знаете, как можно заручиться верой и поддержкой паства, давайте пого-



ворим о врагах. Главными противниками в игре выступают злые демоны: Нуе и его верный слуга Ама Яку. Ама Яку способен читать мысли людей. Узнавая, о чем они мечтают, он, естественно, совершает поступки, противоположные их ожиданиям, тем самым ломая судьбы и причиняя страдания людям. Таким образом, Ама Яку постоянно подпитывает силу своего хозяина Нуе, мотивом которого основано на страданиях людей. Дабы не допустить этого, вам придется постоянно следить, чтобы демоны находились как можно дальше от людей, а также убивать их приспешников. Побеждая врагов, Аматэрасу возвращает цвет земле (что необходимо для продвижения по сюжетной линии игры) и обретает дополнительную силу, магические умения и боевые навыки. Так-





же авторы обещают, что игрок сможет заманивать врагов в ловушки и устраивать различные хитрости, переключая тем самым их внимание и сбивая с толку.

Кроме этих двух демонов, в Okami вам предстоит столкнуться и со многими другими сверхъестественными существами, большинство из которых взято из японской мифологии. Так, например, в горах обитают крылатые демоны Тэнгу, на обочине дорог подстерегают Итимэ Кодзо и Микоси Нюдо, а в реках и озерах – коварные Каппа и Нуси.

Не обошлось в игре и без фольклорных существ О-ба-

ке – животные-оборотни. Одним из таких животных будет лисица-оборотень – жадное, хитрое и коварное существо. По народному поверью, она может принимать человеческий облик и приходить в селения, насылая на людей порчу и болезни.

Главным и бесспорным достоинством проекта является визуальная сторона, основанная на традиционном японском искусстве. Авторы очень ответственно подходят к вопросу воссоздания в Okami стиля японской средневековой живописи. Так, действие игры не случайно разворачивается в бесцветном мире, ведь изображение ничем не будет уступать

сказочные художники в основном рисовали черно-белые изображения. Кроме того, у всех предметов в игре сделана контурная обводка черной тушью, а в левом нижнем углу стоит красная печать мастера (по традиции, у каждого художника Японии была своя печать). Если внимательно присмотреться к скриншотам, можно даже разглядеть зернистую поверхность рисовой бумаги. Согласитесь, это впечатляет! Более того, разработчики обещают, что игрок в любой момент сможет поставить игру на паузу и просто насладиться красотой мира, ведь изображение ничем не будет уступать

произведениям средневековых живописцев.

На данный момент ясно, что Okami будет обладать отличным мифологическим контекстом и массой дизайнерских находок. Но удастся ли разработчикам придать динамичность игровому процессу? Чтобы узнать ответ на этот вопрос, нам остается подождать еще несколько месяцев, и тогда мы получим великолепную возможность непосредственно оценить один из самых неординарных проектов от Capcom.

Ольга Крапивенко,
helga666@mail.ru



СПРАВЖНІЙ ІНТЕРНЕТ

ДОБРА = 2 у.о.

IP TELECOM

подробиці за тел. 238-89-89 www.iptelecom.ua

Название: **SWAT 4**Разработчик: **Irrational Games**Издатель: **Vivendi Universal**Жанр: **Tactical FPS**

Дата выхода: второй квартал 2005 года

Никаких звонков 911**звоните 911****звоните 911****Fall in**

Закон – грань, которую переступать нельзя! Переступивший эту грань должен быть наказан! Но когда уговоры и юридические принуждения не помогают, приходят они. Да нет же, не отдел по принудительному сбору налогов и даже не члены общества защиты животных. Речь идет об элитном подразделении SWAT. Се-рые будни этих больших парней в шлемах, бронежилетах и с огромными пушками не могут оставить мирное население равнодушным, и в очередной раз побывать в роли правосудия с огнестрельным оружием в руках никто из них не откажется.

Сериал SWAT от Sierra иначе, как «хамелеон» величать нельзя, ведь столько раз менять свою концепцию удается далеко не каждой игре. Начав свой жизненный путь со словом «квест» в строке «жанр», SWAT успел побывать как в шкуре

тактической стратегии, так и в облике тактического шутера. И был бы сейчас жанр RPG популярнее экшена, надевали бы мы с вами наручники на больших драконов в каких-нибудь подземельях, прокачивая своего героя...

После удачного дебюта SWAT 3: Close Quarters студия Sierra объявила о разработке проекта SWAT: Urban Justice, дата выхода которого первоначально была назначена на третий квартал 2002 года. Но после нескольких переносов дня рождения, проект и вовсе заморозили. Как говорится, «наша песня хороша – начинай сначала», чем собственно и занялись, вот только уже не откинувшая клавиатуру и отбросившая мышку Sierra, а Irrational Games.

Приемные родители проекта SWAT решили не повторять ошибок своих предшественников и обошли стороной грабли, на которые те наступили.

Новое – это хорошо забытое старое, и нечего выпендриваться! Оставив в покое главную концепцию игры, девелоперы начали строить катакомбы вокруг нее. Проще говоря, игра отделалась новым графическим движком, пачкой нововведений и символической цифрой «4» в названии...

Get in position and wait for my go

Режим карьеры, как и в старые добрые, будет представлен набором самых что ни на есть разнообразных миссий: от элементарного спасения заложников до уничтожения угрозы, нависшей над родиной. Будьте готовы не только штурмовать здания с криками «Я дурак! Всех начисто перестреляю!», но и принимать участие во множестве stealth-миссий, где один ваш крик может быть последним звуком,

услышанным заложником. Но это все потом.

Для начала вам предстоит сформировать свою команду, ибо украинская мудрость гласит: «Гуртом и батька легко бити», а после – добро пожаловать к диспетчеру. Здесь вам предоставят всю имеющуюся информацию о том или ином задании, вплоть до плана местности, предлагаемых фотографий злоумышленников (и заложников, если таковые имеются) и даже запись поступившего звонка в 911. Помимо этого, есть возможность выбора между несколькими вариантами высадки подразделения, что напрямую зависит от вашего стиля игры. Ну а после всех этих формальностей следует своеобразный рай для геймера – экипировка персонажей.

В закладке «primary weapon» вас ожидает широкий выбор оружия с детальным





описанием каждого подвида и возможность выбрать разные типы патронов, также детально описанных. Что касается «secondary weapon», то здесь по добной традиции предстоит выбрать пистолет и, конечно же, патроны к нему. Слот «tactical weapon» разнообразит вашу амуницию парочкой гранат и всяческими шпионскими приспособлениями. А вот закладка «breaching»... В демо-версии помимо взрывчатки С2 там пока ничего не доступно... Ну вот, собственно, и все. GO! GO!

Move & clear

Игровой процесс остался практически без изменений. Никаких вам предварительных планов действий а-ля Rainbow Six – все решения принимаются непосредственно на поле боя, что не может не нравиться. В ваше распоряжение переходит две команды по два человека, искусственный интеллект которых тоже радует. Опять-таки в отличие от Rainbow Six, переключение между членами команды невозможно, т.е. вы играете за командира и после его смерти никаких телепортаций в тела собратьев по оружию не намечается. Первое, что стоит отметить в ИИ – никакой самодеятельности вы не увидите, действовать будут ваши подопечные исключительно по вашим указаниям. Пусть вас

хоть на кол в соседней комнате сажать будут и иголки под ногти загонять, они и бровью не поведут, пока не получат соответствующий приказ.

А в общем и целом все довольно-таки просто. Одну команду посыпаем налево, вторую – направо, а сами ломимся по центру... Под аккомпанемент взрывающихся гранат все дружно орут шаблонные фразы на манер «лицом на пол!» и с помощью кну-

приковать взгляд любителей тактических шутеров к своим мониторам. На уровне сложности «Easy» вам будет достаточно выполнить поставленную перед вами цель, причем как в голову взбредет. С режимами «Normal» и «Hard» дела обстоят иначе. Чтобы пройти миссию с одним из этих уровней сложности, надо будет не только выполнить главную задачу, но и набрать определенное количество оч-

You take the point

Графическая часть игры выполнена на высоком уровне. Четвертый SWAT поддерживает все навороты DirectX 9, вплоть до шейдерных эффектов, и несмотря на многие недочеты может по всем статьям обставить большинство игр, которые должны выйти в этом году. Добавьте ко всему выше-перечисленному динамическую звуковую дорожку и делайте выводы.

Mission completed

Так уж повелось во вселеной виртуальных развлечений, что нас очень часто обманывает либо надежда, либо предмет этой самой надежды. Ведь зачастую мы видим только то, что хотим видеть, или то, что игрофолы хотят, чтобы мы видели. Согласитесь, не столь часто фанаты продукции пивоваренной промышленности, а.к.а. разработчики компьютерных и видео игр, радуют нас качественными тактическими шутерами. В связи с этим после анонса SWAT 4 я опять-таки был готов обмануться той надеждой, которая возлагалась на этот проект. Но после более близкого общения с игрой я с девяностопроцентной уверенностью могу предположить, что поклонники данного жанра будут довольны как слоны.

Виталий «Blind» Попицук,
blind_sniper@mail.ru



та и пряника, т. е. свинца и электрошокера, объясняют непонятливым, где лицо и где пол. Вражеский АИ местами тоже очень даже ничего. Враги прикрываются заложниками, стреляют после того, как якобы сдались, и бегают по всей локации, прячась в затемненных местах.

Три уровня сложности и мультиплер обещают надолго

ков. Подсчет очков идет в зависимости от того, сколько врагов было убито (а не обезврежено!), так же учитывается, были ли убиты члены команды, не ранили ли вы случайно заложников и т.д., и т.п.

Честно признаюсь, излазил демку вдоль и поперек, при этом получил немалое удовольствие от игрового процесса.



Название игры: *Haunting Ground*

Жанр: Survival Horror

Издатель: Сарсом

Разработчик: Сарсом

Сайт игры: www.sarsom.co.jp/demento

Дата выхода: лето 2005 года

Человек собаке – друг!

Ну что ж, продолжим нашу увлекательную беседу о жанре Survival Horror. Свои мысли по этому поводу я начала высказывать еще в № 6 за 2003 год. Снова и снова описывая ужастики, я буду канифолить ваше соз-



нание, убеждая, что Survival Horror – величайший из жанров. И никуда от этого не деться, друзья. Мной овладела жажда просветительства. И сегодня речь пойдет о моем заочном любимце – проекте под названием *Haunting Ground* от компании Сарсом.

Западня

В *Haunting Ground* вам предстоит выступить в роли 18-летней девушки по имени Фиона (Fiona). Очнувшись после автокатастрофы, в которой трагически погибли ее родители, девушка неожиданно для себя обнаруживает, что оказалась запертой в незнакомом замке. Быстро осознав, что она является объектом таинственной игры маньяка-психопата, Фиона рьяно берется за спасение своей собственной жизни. Чтобы вы-



жить и выбраться из ловушки, необходимо последовательно решать головоломки, которые ставит перед вами хозяин ста- ринного поместья. Впрочем, выбора у вас нет. Ведь правила игры диктуют не вы.

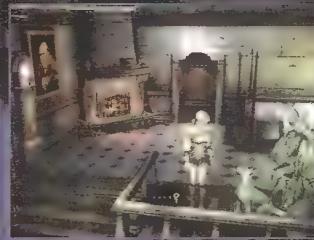
Однако Фиона оказалась не единственной пленницей мрачного замка. Случайно девушка находит белую овчарку по кличке Хьюи (Hewie). Освободив пса от кандалов, Фиона обретает верного друга, который готов ей помочь в любой момент.

О жизни собачьей

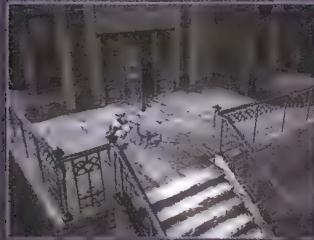
Весь игровой процесс основан на взаимодействии девушки и собаки. Пес Хьюи отнюдь не является персонажем-обу- зой, который в самый ответственный момент начинает тупить, биться головой о стену, хронически не попадая в двер-



ной прием, и топтаться на месте, когда нужно бежать со всех ног. Наоборот, в случае, если вас обнаружит враг, собака всегда готова с остервенением напасть на него, тем самым отвлекая внимание неприятеля на себя и предоставляя вам возможность скрыться в безопасном месте. С помощью своего обостренного обоняния Хьюи может обнаружить для вас полезные предметы, а также пролезть в недоступные для Фионы узкие проходы и разломы в стенах. Сами разработчики с большим восторгом отзываются о собаке: «Хьюи получился великолепным псом! Для нас было очень важно сделать персонаж как можно правдоподобнее и реалистичнее, чтобы игрок ни на секунду не сомневался, что перед ним живой пес. Поэтому,



работая над Хьюи, мы очень внимательно и тщательно изучали повадки, движения и реалистичность настоящей собаки. Таким образом, Хьюи в точности напоминает все классические команды вроде «сидеть», «лежать», «издеваться», «идти рядом», «фас» и некоторые другие. Скажу больше, собака может даже по разному реагировать на команды. Дело в том, что в игру введен такой показатель, как уровень доверия. Беспрекословно собака выполняет приказы, только когда полностью доверяет вам. В противном случае она запросто может отказаться повиноваться. И тогда вам придется долго бегать за ней с куриной ножкой в руках (а то и с целой курицей), умоляя: «Хьюи, милый, ну достань, пожалуйста, вон ту дивную хреновину».





На что Хьюи вполне может, презрительно окинув вас взглядом, развернуться и побежать дальше мыкаться по коридорам замка. Опять же, если уровень доверия собаки к вам высок, то она может и сама (без напоминания) помочь вам. Например, услышав странный шорох, моментально предупредить Фиону о приближающейся опасности.

По сравнению со столь умной и сильной собакой, главная героиня игры кажется про-

факт, что разработчики не предоставили вам ни холодного, ни огнестрельного оружия, да и навыками рукопашного боя девушки не владеет. В общем, героиня не сможет дать отпор ни одному, даже самому хилому, врагу в игре. Возникает закономерный вопрос: «Как спастись от врагов?». Ведь уже с первых минут игры вам предстоит познакомиться с уродцем по имени Дебилитас (Debilitas). Этот доморощенный Квазимодо не только постара-

ван почти тот же принцип, что и в игре *Clock Tower 3*, т. е., если враг находится в двух шагах от того места, где вы спрятались, или хуже того, он постоянно шныряет из стороны в сторону, так и норовя заглянуть прямо к вам, то героиня начинает паниковать. И если в *Clock Tower 3* специально для этого был введен «Индикатор страха», то в *Haunting Ground* все реализовано на интуитивном уровне: степень испуга Фионы отражается на ее сердцебиении, при

поиск нового места укрытия, но и мешает просто ориентироваться на местности.

Ой, мама, мне страшно!

Да, создатели игры сделают все, чтобы в полной мере погрузить игрока в атмосферу страха, заставляя каждой клеточкой своего тела бояться... бояться быть обнаруженным и пойманным. А чтобы вы не сочли это голословными утверждениями, скажу, что к работе



сто полным ничтожеством. Для того чтобы выжить, Фионе придется положиться исключительно на свою хитрость и смекалку. Ведь по сравнению с другими японскими ужастиками, где в самый ответственный момент вам на помощь является красивый, как Денни де Вито, мускулистый, как Майкл Джексон, и сексуальный, как Мэрилин Мансон, потомок Адама, в *Haunting Ground* вас спасать никому не придет в голову. Еще более усугубляет положение и тот

еется сразу же, одним ударом руки, прихлопнуть Фиону, как козявку, но и будет преследовать ее повсюду. Что же делать в этой ситуации? Ответ прост: нужно прятаться.

На каждом уровне предусмотрено несколько зон, которые могут служить для Фионы «местами укрытия». Например, в одном из эпизодов, убегая от того же Дебилитаса, можно спрятаться за портьерой. Однако следует учесть, что ни одно укрытие не дает вам стопроцентной защиты. Здесь реализо-

ется сразу же, одним ударом руки, прихлопнуть Фиону, как козявку, но и будет преследовать ее повсюду. Что же делать в этой ситуации? Ответ прост: нужно прятаться.

на этом чем уященней бьется ее сердце, тем сильнее вибрирует джойстик. Как только уровень страха становится критическим, героиня впадает в панику. В этом состоянии она наиболее уязвима. Во-первых, она автоматически выскакивает из своего укрытия, во-вторых, начинает с визгом носиться из угла в угол и становится фактически неуправляемой. И в третьих, когда Фиона начинает метаться, изображение на экране становится черно-белым и рябит, что не только значительно затрудняет

над игрой привлечен талантливый японский режиссер Наото Такенака (Naoto Takenaka).

Резюмируя вышеизложенное, следует сказать, что *Haunting Ground* действительно может стать одним из лучших и уж точно самых необычных представителей жанра *Survival Horror*. Надеюсь, мы непременно получим игру, которая станет любимой как минимум на пару месяцев. Что ж, ждем-с!

Ольга Крапивенко,
helga666@mail.ru



BARD'S TALE

Название: The Bard's Tale

Разработчик: InXile Entertainment

Издатель: InXile Entertainment

Жанр игры: action RPG

Дата выхода: лето 2005 года

Официальный сайт: www.thebardstale.com



Вом теде, Бард, тыло пущистое и веревка сушистая

Лучшего ждать не стоит, а то худшее, которое наступит в любом случае, независимо от ожиданий будет еще хуже.

Брайан Фарго, наверное, слишком увлекся работой и перенял слишком много от своего персонажа Барда. Короче, ветеран игровой индустрии заврался и довольно таки прилично. Обещано было многое, да еще и в самом лучшем виде, но почему-то The Bard's Tale на PS2 и Xbox была воспринята игроками без особого энтузиазма — игра едва попадала под определение «так себе, могло быть и лучше». Но народная мудрость

гласит: лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать. Ознакомившись с демо-версией игры, стало совершенно ясно, что ничего хорошего от нее ждать не стоит. Кто не верит, пусть сам раздобудет демку и убедится. Я же, как говориться, за что купил, за то и продаю.

Все похождения Барда, по задумке разработчиков, записаны в толстенной книге. Справа оглавление (оно же главное меню игры), слева — сам Бард. И было бы все круто, если бы изо лба у него не торчал самый настоящий рог, длинный и острый. К сожалению, этот артефакт был далеко не единственным. На других конфигурациях

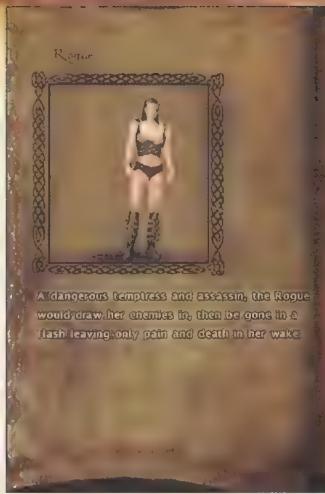
картина была, что называется, «кишки наружу» — неизлечимая вертикальная рассинхронизация превращала картинку в скопище острых углов и мутных красок. Но, как и следовало ожидать, эта мелкая пакость принадлежала к разряду «цветочков», а сам геймплей оказался одной большой «ягодкой».

Представьте себе темное мрачное подземелье, в котором ничего не видно, стены сливаются с потолком. Посреди темного невзрачного безобразия стоит Бард с оружием в руках. Один клинок светится противным кислотно-зеленым светом, другой — неоново-синим. К Барду на веревочках привязана парочка скривленных непонятных фигур и собачонка. Они вертятся вокруг него и иногда в процессе движения теряются, застряв в неровностях и изгибах коридоров, причем, как правило, все вместе. Если

как следует повернуть камерой, становится видно, что ранее упомянутый рог никуда не делся, и что это вовсе не рог, а веревка, растущая из башки Барда. Такое впечатление, что песенник, прохвост и пьяница переквалифицировался в рабовладельца.

Менестрель в окружении своих рабов лихой рысью носится по почти однообразным подземельям, уничтожая толпы великанов и подбирая всякие шмотки и магические вещички. Самое смешное, что как только какая-то штуковина оказывается в его руках, она тут же пре-





вращается в звонкую монету и оседает в безразмерном кошельке этого пройдохи.

Изрядно побегав по округе, наконец натыкаемся на какого-то бедолагу, обледенелого и неслабо примороженного, словно сибирский пельмени в холодильнике «Урал». Начинается диалог. Да в светом будущем и белых тапках видал я такие диалоги! Выглядит это, мягко говоря, неинтересно. Чтобы поговорить, прежде всего нужно нажать соответствующую кнопку, и может даже не один раз, потому что разговор может состоять из нескольких диалогов. Выбора варианта ответа нет. Точнее есть, но лучше бы его совсем не было. Общение происходит следующим образом: собеседник говорит свою реплику и передает слово. Игроку предлагается выбирать только манеру ответа — ядреный сарказм или легкая ирония. Результат в большинстве случаев, скорее всего, будет один и тот же. Как по меркам компьютерных RPG, такая система общения выглядит не намного лучше мегадиалогов в *Diablo*.

Что самое обидное, столь хваленный и рекламируемый искрометный юмор, звонкая сатира и едкий сарказм Барда нигде и никак не проявляется. Во всяком случае, в подземельях. Воз-

можно, в тавернах и в других питейно-развлекательных заведениях Бард использует талант словоблуда и пересмешника, но, шастая по тусклым и унылым коридорам, он нем и скучен до боли в пятках.

К слову, сравнение *The Bard's Tale* с другими братьями по жан-

рия всего несколько видов — меч, кинжал, двуручный меч, кистень, щит. На каждый из них приходится по паре-тройке стилей боя, хотя это слишком громко сказано, ибо это просто особые удары. Тактика ближнего боя проста как и все консольное: удар — блок, блок — удар, снова блок, снова удар, и так до поси-

чение между оружием сделано очень хитро: при помощи радиальных меню, туда же воткнуты и стили боя. Добраться до чего-то крайне нужного в данный момент весьма непросто. Может, в полной версии игры настройки управления будут более гибкими, но с учетом того, что все подстраивалось под геймпад, а не клавиатуру с мышкой, надежда на это очень невелика.

Разработчики очень оригинально решили воздать почести классике жанра, к которой, бесспорно, принадлежат первые части «*Bard's Tale*» — предметы в так называемом «инвентаре» являются собой весьма жалкое зрелище: эдакие аккуратные кучки пикселяй, как будто в целости и сохранности явившиеся из прошлого века. Красота, да и только.

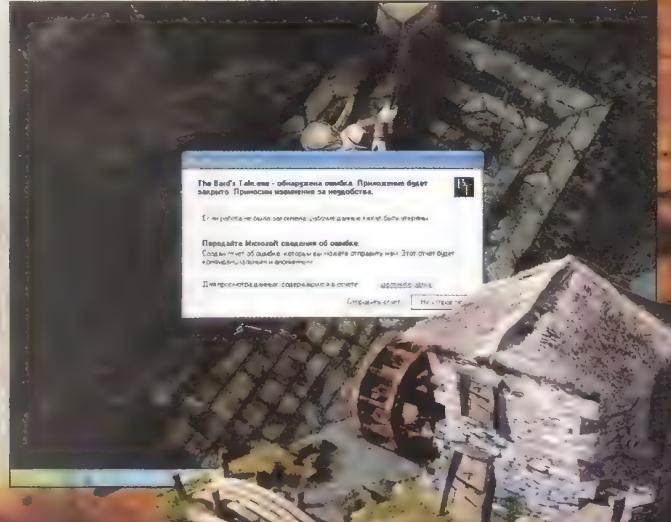
Согласно всем официальным заявлениям, игра должна выйти в конце мая — начале июня, но после ознакомления с демо-версией радости от этого совершенно никакой.

Алексей Лещук
и его Злобная Личина



ру и ближайшими родственниками по линии RPG и action-RPG не совсем в его пользу. К примеру, в *Neverwinter Nights* смена оружия во время боя — явление само собой разумеющиеся. Да и самого оружия более чем достаточно. А тут... Как и в любом другом второсортном консольном экшен с закосом в RPG, ору-

жения (для особо ленивых Бард может наносить удар после блока и самостоятельно). Ну просто очень занимательно. Переклю-



Название игры: **25 to Life**

Жанр: Action

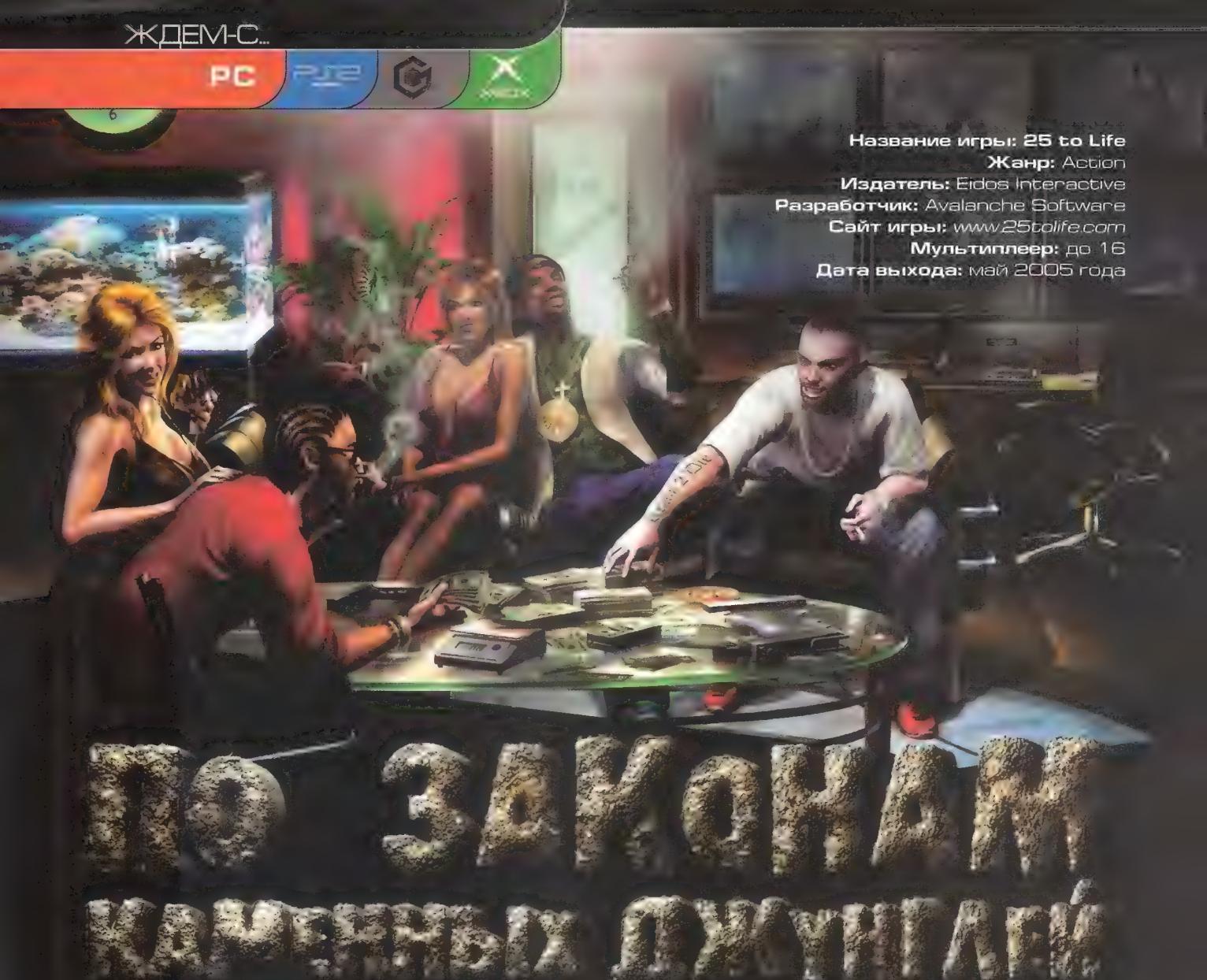
Издатель: Eidos Interactive

Разработчик: Avalanche Software

Сайт игры: www.25tolife.com

Мультиплеер: до 16

Дата выхода: май 2005 года



Грядущая игра **25 to Life** от Avalanche Software предназначена для людей, желающих почувствовать себя в шкуре гангстера. Разработчики взяли за основу *Grand Theft Auto: San Andreas*, сделали акцент на противоборстве между членами кокаиновых

банд, добавили многопользовательский режим и возможность выбора, за кого проходить игру – за гангстеров или за полицейских.

Частные войны

Действие **25 to Life** разворачивается в трущобах мегаполиса –

место, в котором наркодилеры в открытую занимаются своим бизнесом. Это зона, свободная от полиции, здесь существует своя «параллельная» власть – власть уличных банд. Главный герой игры – парень по имени Фриз. Пройдя суровую школу выживания, постоянно балансируя на грани закона, он не оставляет надежды вырваться из нищеты, отдававшись «малой кровью». Его меч-



та – бросить старую жизнь и переехать вместе со своей девушкой и восьмилетним сыном в Майами.

Работая над проектом, разработчики поставили перед собой цель сделать игру, в которой показана настоящая жизнь бедных кварталов. С этой целью к работе над сценарием был приглашен П. Фрэнк Вильямс – человек, хорошо знающий нравы бандитской среды, один из крупнейших экспертов по «уличной» субкультуре.

Стенка на стенку

Впрочем, несмотря на столь тщательную проработку сюжета, основной упор в 25 to Life делается не на однопользовательскую составляющую, а на мультиплер,



поддерживающий одновременно до шестнадцати игроков.

Как во многих сетевых играх, в 25 to Life игрок может создать собственного героя. При этом меню генерации персонажа проработано настолько тщательно, что вы можете настраивать все, что только придет в голову: цвет кожи, волос, прическу, черты лица, рост, телосложение, фигуру. При желании тело героя можно украсить татуировками. Также можно по своему вкусу подобрать гардероб. Майки, балахоны, куртки, штаны, кеды, кроссовки, напульсники, головные уборы, очки и золотые украшения представлены в большом ассортименте.

В командном режиме представлены две противоборствующие стороны: гангстеры и копы. Полицейские имеют ограниченный боевой арсенал (пистолет с лазерным прицелом, тазер, револьвер, снайперская винтовка, разрывные гранаты), но зато метко стреляют, владеют приемами рукопашного боя и защищены бронежилетами. Гангстеры, в свою очередь, слабее физически, но не ограничены в выборе оружия (начиная от бейсбольной биты и заканчивая винчестером, Береттой, АК-47, автоматом MP-5 и коктейлем Молотова). Очевидным преимуществом головорезов является возможность захвата в заложники мирных жителей

и использование их в качестве «живого щита».

Всего авторы ввели четыре режима игры: War – привычный для всех Deathmatch, Raid – зачистка полицейскими бандитского притона, Robbery – цель гангстеров: проникнуть в охраняемое помещение, украдь ценности и вернуться целым и невредимым домой, и свежая забава Tag – соревнование по граффити, в котором побеждает тот, кто нанесет на стены улиц большее количество своих логотипов.

Перед началом игры вы можете настроить список используемого оружия, включая ограничения по применению того или иного вида вооружения каждым

из персонажей. Кроме этого, 25 to Life поддерживает голосовую связь посредством USB наушников, благодаря чему вы сможете не только координировать действия в команде, но и всячески насмехаться над соперниками.

Такова уж наша бандитская доля

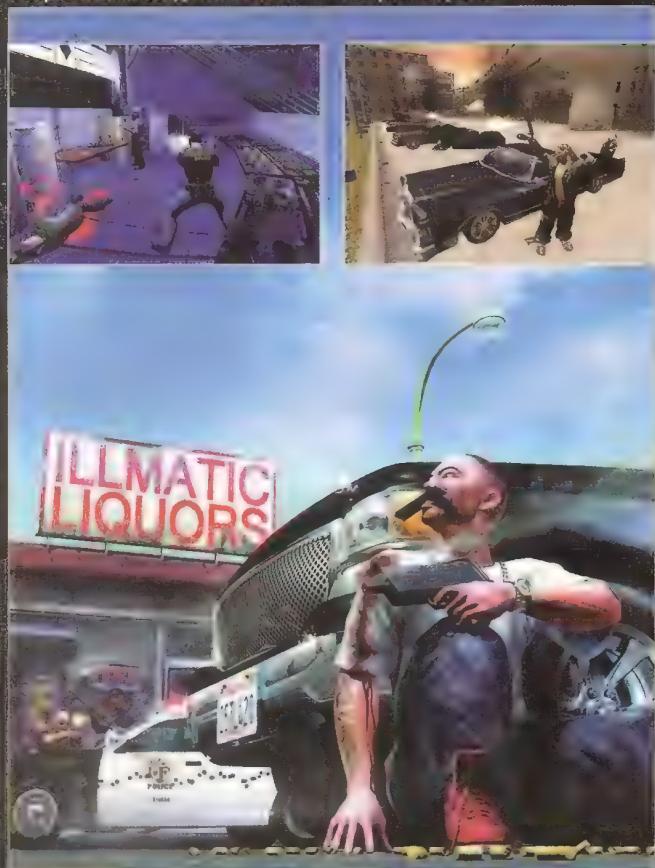
«Но что же собой представляет сингл?» – спросят те игроки, для которых мультиплер по каким-либо причинам окажется недоступным развлечением. Сейчас все расскажу. Итак, однопользовательская составляющая в 25 to Life будет представлять собой греческую смесь экшена, adventure и стратегии. Так, вам предстоит не только лично «разбираться» с конкурирующими бандами, но и напрягать свои извилины, создавая собственную криминальную группировку и управляя ею. При этом стоит учесть, что от противников, союзников и нейтральных героев игры можно ожидать как преданности и храбрости, так и подлости и мерзкой трусости... Это ведь настоящая бандитская война, в которой именно вам суждено сыграть одну из ключевых ролей, впоследствии став героем криминальных хроник и бланковых песен.

Успех в прохождении игры зависит в первую очередь от лидерских качеств вашего героя, ибо в самом начале криминальной

карьеры члены бригады будут рады вбить друг другу по ножу в спину. Но истинное величие бандита высокого полета и заключается в том, чтобы превратить стаю сбродя в маленькую армию. Интересно, удастся ли это большинству игроков? Как бы там ни было, вы, как и все настоящие герои, должны для себя четко уяснить, что насилие можно остановить только насилием. При этом не важно, участвуете ли вы в разборках с бригадами бомжей на свалках из-за гулких канистр, ведете бои с пионерами за контроль над пунктами сбора металлического лома, выясняете отношения с серьезными бандитами по по-

дела. Эти сатрапы не только патрулируют улицы, заметая в участки любого, с кого можно вытрясти некоторую сумму денег, но и выносят сокровища криминального дна, работая под прикрытием. В состав полицейских сил входят и SWAT-отряды, и даже целые военные подразделения. Как говорят сами гуманные полисы, они здесь для того, «чтобы очистить улицы от таких отбросов, как вы». Так что будьте осторожны и старайтесь не вставать на пути у серых братьев.

Из локаций на данный момент заявлены городские трущобы, пентхаус, банк, торговый центр, метро и тюрьма.



Yo, man!

Справедливо решив, что рэп-перская музыка является одним из самых криминально насыщенных стилей, разработчики решили сопроводить свое творение брутальными произведениями таких исполнителей, как 2-Pac, KRS One, DMX, Mos Def и Ghostface Killah.

Итак, довольно скоро у 25 to Life появится возможность занять одно из первых мест в сердцах поклонников кровавого экшена. На это у игры есть все шансы.

Ольга Крапивенко,
helga666@mail.ru

Название: DOOM 3: Resurrection of Evil

Разработчик: Nerve Software

Издатель: Activision

Жанр: FPS

Системные требования: Pentium 4 2 ГГц, 1024 Мб, 256 Мб 3D Video

ОЦЕНКА:

8

Графика:

10

Геймплей:

8

Управление:

10

(стандартное)

Звук:

8

Сюжет/концепция:

6



Все игры от id Software делятся на две категории: собственно игры от id, и геймы, создававшиеся их «младшими помощниками». И именно в этом контексте уместна поговорка «коня куют, а жаба ногу подставляет». Действительно, у отцов жанра уходят долгие годы и месяцы на проработку и доведение до ума-разума очередного эпохального шедевра, а у последователей id – все просто и незатейливо: тяп-ляп – и готово. И только благодаря надзора и «пинкам» у них получаются пристойные игрушки, но не больше.

Редкий программер не любит быстрого add-on'a, в конце концов, все хотят хорошо жить. Так было и в случае с Doom 3. Дабы не размениваться по мелочам, id Software поручили разработку expansion pack'a компании Nerve Software – небольшой фирме, доселе

отличившейся только мультиплеером к игре Return to Castle Wolfenstein. В условный срок все работы были вершены, и аддон DOOM 3: Resurrection of Evil (Doom 3:RoE) отправился «на золото».

Поиграв в детище Nerve, можно сказать, что add-on – тот же Doom 3, только в профиль, и на этом успокоиться, но это было бы слишком просто и не слишком правильно.

Да, так творить, как это умеют только Кармак & Co, не умеет никто, и Doom 3:RoE – ярчайшее тому подтверждение.

Прежде всего, и к немалой радости поклонников HL2, необходимо отметить, что игре очень сильно не хватает той напряженной атмосферы, присутствовавшей в Doom 3 от первого и до последнего выстрела. Ярких, кинематографичных моментов почти нет, а то немногое интересное, что удалось влить в игру, было



RESURRECTION OF EVIL

аккурат позаимствовано из архивов id Software.

Звуковой ряд стал не таким плотным, как раньше, звук почти перестал быть источником информации для игрока – велика радость прислушиваться к хрюкам и вздохам космодесантника и противному шуршанию щебня под ногами. А вот темнота стала еще более темной и непроницаемой. Так что фонарик будет намного полез-

ней, чем раньше. Пыльные темные коридоры престали быть устрашающе таинственными – монстры спокойно и незатейливо сидят себе по углам и высекают как черти из табакерки по скриптовому велению и программерскому хотению. Все как-то обыденно и местами почти откровенно скучно.

Одна из причин, почему это случилось в полном игнорировании идей Кармака относи-





тельно игры света и тени, состоит в том, что зрелищность в понимании сотрудников Nerve Software – это либо когда толпы монстров прут из кромешной тьмы, либо когда на экране существует невообразимое количество самых невероятных спецэффектов в виде феерии огня, дыма и плазмы, способных тормознуть даже самую крутую видеокарту. А сражаться с боссами в тяжелых условиях, когда счетчик FPS заклинивает на ползной отметке 5, неприятно и неудобно. Впрочем, владельцев действительно мощных видеокартах и гигабайтов оперативной памяти это не касается.

Явно под впечатлением от Aliens vs Predator дизайнеры наделили некоторых монстров характерными чертами и повадками Чужих, что, в принципе, не очень радует.

Простое блуждание по темным коридорам и просторам эда положительных эмоций не доставляет, ибо, как уже упоминалось выше, особой остроты ощущений от этого неблагодарного занятия не возникает. Но вот когда дело доходит до разборок с боссами... вот тогда... тогда и начинается настоящий ад, причем откровенно аркадного характера. Некоторые эпизоды позаимствованы из Doom 3 и приправлены мелкими пакостями.

Но больше всего раздражает собственное навязчивое желание заставить игрока пользоваться антигравитационной пушкой. С каких это пор земные десантники предпочитают старому добруму BFG изра-

щенные орудия никчемных учёных? Правда, в Doom 3:RoE гравиган на порядок превосходит аналогичный девайс из арсенала одного известного доктора ядерных наук J, в основном благодаря своей способности на лету захватывать густки плазмы, фейерболы или гранаты и возвращать их врагам обратно. Именно на этом базируется большинство ключевых моментов игры. Гравиган, конечно, штука хорошая, да вот только с физикой некрасиво как-то получилось: мелкие камешки прыгают, будто резиновые, бочки и ящики тоже ведут себя несколько неестественно. Зато тормошить антигравитационной пушкой трупы – просто неизменно эстетическое удовольствие: скелетная анимация просто бесподобна.

Другая заслуживающая внимания волына – это столь любимая думерами всего мира двустрелка, на близких расстояниях просто разносящая противников в клочья. И лишь очень низкая скорость перезарядки делает ее малоэффективной в разборках с толпами монстров.

Не обошлось и без артефактов непонятного происхождения – место Soul Cube занимает самый настоящий комбайн «3 в 1». Берсерк, замедление времени и неуязвимость всегда помогут в трудную минуту. А таких минут будет немало: разработчики пошли по пути «Серьезного Сэма» и впихнули в игру изрядное количество «тупого» мяса – несколько толп однотипных монстров, нападающих одна за другой.

Про сюжет я вообще молчу, он не выдерживает никакой критики, даже банальное научно-фантастическое чтиво никому не известных авторов выглядит намного пристальней.

В общем, если Doom 3 был ремейком первого Doom и для многих игроков освежил воспоминания одиннадцатилетней давности, в очередной раз напомнив, что кое-что в этой жизни остается неизменным, то его продолжение является блеклым отражением среднестатистических шутеров современности.

Алексей Лещук
и его Злобная Цынина



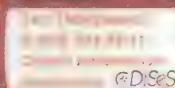
Встанови **БЕЗКОШТОВНО*** SIM-Café в себе на мобильному телефоні й користуйся зручними сервісами!

Надіши SMS з кодом 735002 на номер

1071

SIM-меню:

“МЕЛОДИИ И ЛОГОТИПЫ”,
“ОТ 18 ЛЕТ”, “АНЕКДОТЫ”,
“ПОГОДА”, “ВАЛЮТА”, “ТОСТЫ”
“АФОРИЗМЫ”, “ЦИТАТЫ”,
“БИОРИТМЫ”, “ГОРОСКОП”,
“ЧАТ-ЗНАКОМСТВА”,
“КАМАСУТРА”



Варіант замовлення
Sim-Café дорівнює:
варості стандартного
SMS для Вашого
тарифного плану



Всі розваги одразу!



Название: Star Wars: Republic Commando

Разработчик: Lucas Arts

Издатель: Lucas Arts

Жанр: тактический FPS

Системные требования: Pentium 4 1,5 ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб 3D Video

Официальный сайт: www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando

ОЦЕНКА:	9
Графика:	9
Геймплей:	9-
Управление:	10
Звук:	9
Сюжет/концепция:	8

о временем каждая многоавторская серия, будь то эпическая литературная сага или телевизионная мыльная опера типа «Санта-Барбary», становится своеобразным каркасом, на который другие навешивают свои собственные сюжеты,

идеи и прочее. В результате созданный в начале мир (или чего там еще) становится многограннее, детально проработаннее, одним словом – другим.

Так что мнение о том, что «Звездные войны» – это обязательно толпы джедаев, держящихся на лазерных мечах, ар-

мады кораблей в космосе и все прочее, выглядит однобоко. Если было бы так, такой бешено популярности не наблюдалось бы и в помине. Перед премьерой заключительной части фильма © Lucas Arts для разнообразия выпустила еще одну компьютерную игру без джеда-

ев. Первой, помнится, была ныне почти забытая «Dark forces».

Игра является одним небольшим звеном в цепи событий, связывающих вторую и третью части фильма. Однако основной акцент сделан на освещении других событий, а именно военных операций армии клонов и одного ее



элитного спецподразделения – тренированного чуть лучше большинства других солдат. Соответственно, и переделки, в которые им предстоит попадать, намного серьезнее, ведь именно они, бойцы подразделения «Дельта», всегда на острие атаки.

Смотревшие фильм или читавшие книгу Р. А. Сальваторе «Атака клонов» отлично помнят что к чему. Благодаря выдающимся интеллектуальным способностям Джар Джар Бинкса и душевным порывам Падме Амидалы, сенатом Республики было принято решение разобраться с сепаратистами с помощью весьма кстати подвернувшейся многомиллионной армии клонов. Генетическим отцом, братом и прототипом солдат Республики был профессио-

на запчасти подобно простым дроидам-солдатам, разваливающимся с одного удара.

Роботам хорошо – они железные, а вот клоны – нет, они сделаны из мяса, и самое страшное, что может случиться, – получив повреждений больше допустимого, боец тут же валиться на пол... без сознания. Однако стоит только пнуть его под ребра специальным прибором для шоковой терапии, пострадавший тут же окажется на ногах, причем уже наполовину выздоровевший. Ну почти как во *Freedom Fighters*. Дальнейшее лечение уже проходит при помощи многочисленных специальных установок, предлагающих здоровье «на разлив» и в неограниченном количестве. Сразу же возникает резонный

шанс на успешное воскрешение довольно невелики.

Тем не менее, самому постоянно лезть на рожон совершенно ни к чему – ведь под чутким нашим командованием есть аж трое прекрасно тренированных и вооруженных до зубов болтусов. Как гласит реклама игры, «ваше оружие – это ваш отряд». И действительно, зачем напрягаться, если стоит только ткнуть пальцем – и подчиненные тут же бросятся выполнять полученный приказ. Каждая стратегически важная точка помечена особой пиктограммой, надо только на нее взглянуть и отдать нужный приказ – боец тут же займет указанную позицию и начнет выполнять действия, связанные с его пребыванием тут – забрасывать

чаться между тремя режимами зрения и контролировать состояние напарников, а также защищающий от негативного воздействия окружающей среды. Обещанный фонарик куда-то исчез. Зато появилась универсальная щетка, автоматически вытирающая со стекла шлема кровь, смазку, льющуюся из разбитых дроидов, и капли дождя.

Выглядит все это очень красиво, однако без приколов не обошлось: даже если опустить голову, дождь все равно будет заливать стекло шлема. Подобная ситуация с использованием шипа-кинжала, вмонтированного в рукавицу: стоит только стукнуть рядового дроида по коленям – и у него отвалится голова. Что же, всякое бывает ☺.



нальный наемник и охотник за головами – Джанго Фетт.

В итоге, по идеи, все клоны должны быть как две капли воды похожи друг на друга. Но разработчики взяли на себя смелость наделить каждого из бойцов разными голосами и прочими зачатками индивидуальности. В итоге получилось вроде даже неплохо – забавные, хоть порой и не совсем уместные, реплики подопечных иногда приятно оживляют процесс отстрела дроидов. К слову, именно в *Republic Commando* наконец-то детально изображены боевые дроиды Торговой Федерации вместе со всеми их возможностями, достоинствами и недостатками. Супердроиды, колобки-дроиды и прочие представители ходячего металлома теперь воспринимаются совсем в другом свете. Это действительно грозные противники, с которыми придется немало похлопотать, они не рассыпаются

вопрос – какого рыжего агрегата для починки органических форм жизни делают в местах массового скопления дроидов? Впрочем, наверное, то же, что и ящики с боеприпасами и коробки с гранатами, непринужденно валяющиеся на каждом углу. Да, что называется, не сложилось. От подобных россыпей боеприпасов и «аптечек» атмосфера игры сильно пострадала.

«Бессмертные» напарники тоже выглядят весьма аркадно, но иначе никак. Кроме того, возвращать бойцов в рабочее состояние может не только командир подразделения (то есть игрок), но и любой из его подчиненных. Следовательно, если не удалось обойти вражескую гранату, всегда можно отдать соответствующий приказ, и если хоть один из бойцов будет в состоянии его выполнить, вскоре мы окажемся снова на коне. Впрочем, в тяжелых ситуациях

противника гранатами, кемпить со снайперской винтовкой наперевес, постреливать из стационарной турели или заниматься хакерско-подрывной деятельностью. Впрочем, иногда разнообразия ради или просто по старинке приходится делать все самостоятельно и в одиночку.

Оружия в игре довольно много, но чаще всего приходится пользоваться стандартным набором из бластерной винтовки и двух «присадок» к ней: легким движением руки табельный ствол превращается... в снайперскую винтовку или тяжелый гранатомет. Помимо него есть и обычные ручные гранаты нескольких видов, а также чудо-ракетница, обладающая невероятной убойной силой. Из другой экипировки следует отметить бронекостюм с вмонтированными гаджетами сомнительной полезности. Прежде всего это шлем, позволяющий переключ-

еще один довольно существенный недостаток игры – разработчики то ли не успели, то ли поленились наделать боссов. В итоге супердроиды и другие противники, на первых этапах игры подававшиеся исключительно «на десерт», в конце игры обретают статус рядовых мишеней. А постоянно валить толпы одних и тех же врагов – это как минимум не спортивно.

Однозначно оценить *Star Wars: Republic Commando* довольно сложно – кому-то не понравится отсутствие световых мечей, кому-то – не слишком навороченная графика, слабый сетевой режим и другие мелочи. Но в общем и целом – это хорошая игра, не претендующая на титул бессмертного хита всех времен и народов.

Алексей Лещук
и его Злобная Лисица



Название: ДМБ
Издатель: Акелла
Разработчик: Парус
Жанр: русский квест :)

Системные требования: Pentium III 700 МГц, 128 Мб, 32 Мб Video

Оценка: сплошной минус
Графика: в наличии нет
Геймплей: лучше бы вчера умер
Управление: мышь
Звук: уши вянут

Душа Моя Болит



В этом чудном мире существует множество вещей, лежащих по ту сторону нашего сознания. И я без малейших зазрений совести могу отнести к ним жанр «русский квест». Всякий раз, встречаясь с представителями этого жанра, подсознательно задаюсь вопросом: каким это должно было быть детство у людей, создающих игры такого плана. Судя по убогой графике, сугубо линейному сюжету, извечным поискам всякого рода хлама с дальнейшим применением его на каждом пикселе экрана и чем-то, что они сами называют юмором, детство у них действительно было трудное. То, что изначально родилось как добротная шутка, вылилось в отдельный жанр, за долгие годы скопивший в себе весь примитивизм, который отдельные разработчики на территории бывшего СССР год за годом впиваются в свои игрушки. И смешно не только само явление, сколько дальнейшее его существование. Неужели до сих пор есть спрос на

«пелькообразных», и Великая Нация готова приютить такого рода убожество? Другого объяснения выходу в мир таких проектов, как «ДМБ», я просто не могу отыскать...

Сюжет игры... Нет, трудно это назвать сюжетом. Это скорее всего побочное действие очередного пивного передоза. Так вот, первым звеном этой пивной фабулы является ужасный ролик, повествующий нам о жестоких буднях современной молодежи. Проще говоря, родители не успели похлопотать о дальнейшей судьбе своего чада, и последнего забрали в армию. Вот вам и весь сюжет.

Весь игровой процесс «ДМБ» выдержан в добрых традициях жанра. Бессмысленный пиксельхантинг, занудные диалоги, сменяющиеся матерными монологами главного героя, и тошнотные декорации – вот, собственно, симптомы нашего сегодняшнего пациента. Извечные «пойди туда, не знаю куда, принеси то, не знаю что, и сделай с ним то, что никогда не придет на ум здравомыслящему человеку»...

Блин, хоть головой об родной монитор похоронный марш отбивай! Интересно, где это был обещанный игроделами тонкий юмор и злободневная сатира? До или после того, как я орал «Мама, роди меня обратно!!!»?

Полное недоумение вместо обещанной улыбки не покидало меня на протяжении всей игры.

Персонажей, нарисованных в игре, с чистой совестью можно поместить в какой-нибудь фильм ужасов. Откровенно говоря, мой дед с перепоя и то лучше в Paint'e рисует. Среди анимации персонажей особо хотелось бы отметить возможность главного героя толкать речь не открывая рта. Помнится, не так давно критиковал графику в ПиВИЧ 5, со словами «хуже некуда!». Дык вот, дорогие мои читатели, спешу вас обрадовать: ХУЖЕ ЕСТЬ КУДА! Не знаю, хотели игроделы воспитать в нас оптимистов своими коряво прорисованными картинками, или же они предложили другую цель.. В общем, не столь важно. Графика в игре отвратная, и это факт.

Звуковая дорожка состоит примерно из двух-трех треков, после которых тянет на поиски Ихтиандра в неизведанных глубинах унитаза. Саунд, как ни что другое, дополняет и без того особенную панораму ☺.

Порой тяжело представить, как это люди, которые якобы ходят на двух ногах, сливают за собой воду в туалете и дважды в день чистят зубы, могут оказаться пристанищем такого количества бредовых идей. Вроде как даже человекообразные приматы, в энny раз наступая на грабли, понимают, что их нужно обходить стороной, но, судя по числу так называемых «русских рисованных квестов» на прилавках наших магазинов, некоторым homo sapiens до обезьян далеко.

3.Ы. Автор выражает огромную благодарность разработчикам за то, что игру можно пройти примерно за полтора часа и навеки согревать в сердце устоявшийся канон Ацтоу.

Виталий «BlInd» Полищук,
 blind_sniper@mail.ru



СУПЕРПУПЕРАКЦИЯ!!!!



Только для наших читателей, оформивших
подписку на второе полугодие 2005 года

Убойный приз* – Улетный переносной
винчестер Seagate на 200 Гб
с интерфейсами USB 2 и Firewire!

Подключи, скачай хоть весь
свой винчестер – и неси к другу!

200 гигабайт игр, музыки, фильмов,
и всего, что вы туда сможете залить,
и всё в одном удобном переносном корпусе!

С НЕ ТОРМОЗИ СТАНЬ ПОБЕДИТЕЛЕМ!!!!

23852

Подпишись
на журнал ШПИЛЬ!
без диска

Чтобы стать участником акции, надо до 10 июля
выслать на адрес редакции копию документа
об оплате и доставочную карточку.

Дата отправки проверяется по почтовому
штемпелю.

Адрес редакции:
03680, г. Киев, пр-т Победы, 53.
Тел. 8 (044) 501-93-55, 501-93-56

* под получением приза подразумевается приобретение его за 1 грн.

Подписной индекс
на журнал ШПИЛЬ!
с диском

01727

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Ф.И.О. _____

Телефон _____

Индекс _____

Почтовый адрес _____

Название: Казаки 2: Наполеоновские войны

Разработчик: GSC Game World

Издатель в Украине: GSC World Publishing

Жанр: RTS

Мультиплер: Интернет, LAN

Системные требования: Pentium III 1.5 ГГц, 512 Мб, 64 Мб 3D Video

Официальный сайт: www.cossacks2.ru

ОЦЕНКА:

10

Графика:

9

Геймплей:

9

Управление:

7

Звук:

9

Сюжет/концепция:

11

КАЗАКИ II

НАПОЛЕОНОВСКИЕ ВОЙНЫ

Снова в Европу!

Период, когда Наполеон, или «корсиканское чудовище», как его именовали недоброжелатели, хотел захватить всю Европу, был переломным в стиле ведения боевых действий. Именно тогда боевой строй стал нормальным делом для любой нации, участвующей в войне. До этого, по словам современников, отряды воевали, нападая на противника всем скопом. Чтобы упорядочить командование воинами и введение в бой новых сил, повсеместно начали использовать построение солдат, отдавая им команды как одной боевой единице. Одна беда, тогда же было решено, что красиво одетые солдаты ни в коем случае не должны уклоняться от пуль или использовать для прикрытия окопы и

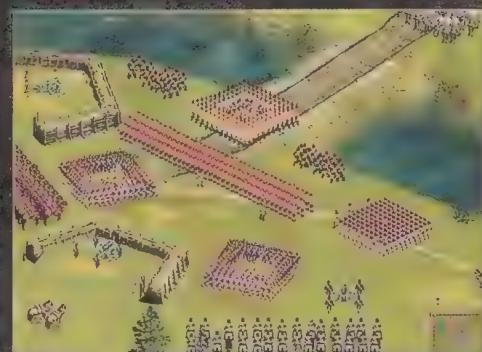
траншеи, они должны маршировать, гордо встречая выстрелы в упор и устрашая противника своим единством. Психическая атака дорого стоила армии... Именно этот период истории охватывает новая стратегия от GSC Game World – «Казаки 2: Наполеоновские войны».

Спустя еще сотню лет боевые командиры обнаружили, что один-единственный солдат, одетый не в парадный мундир, а в маскирующий костюм, вооруженный не убойной дробью, а нарезной винтовкой, не идущий гордо по полю, а ползущий по кустам, может уничтожить целый отряд противника. И тогда в стратегии наступила новая эпоха, эпоха не цивилизованных войн, а войн тактических. Еще позже, уже в 80-х годах XX сто-

летия, войны приняли локальный характер, а на смену АК-47, лично и в модификациях добрых полвека прослужившего чуть ли не всем армиям мира, пришли менее мощные, но более точные в стрельбе автоматические виды оружия. Сапоги пехоты повсеместно сменились на удобные ботинки, ведь в ход пошли не тысячи и миллионы солдат. Теперь в войне важнейшей боевой единицей является каждый конкретный солдат.

Но это все происходило через пару столетий после действий, взятых за основу сюжета игры «Казаки 2». Сюжет «Наполеоновских войн» описывать не имеет

смысла – откройте учебник истории и прочтите что к чему. А мы поведем речь о геймплее, графике и звуке.



Как мы ни рассчитывали на новую игру на новом движке, разработчики все же решили использовать тот же, что и в самой первой игре от GSC Game World. Двигок первых «Казаков» был доработан, доукомплектован всяческими фишами и эффектами,ложенными в игре XXI века. По сравнению с первой версией игры появилось множество новых удобных графических элементов, позволяющих гораздо легче планировать бой. Но о них немного позже.

Графическая составляющая игры, конечно, проработана настолько толково, что заставляет усомниться в том, что это на самом деле движок игры 1998 года, когда GSC только начала разработку «Казаков». Возьмем хотя бы туман... Это настоящий пресловутый «fog of war», который открывается по мере «исследования», а на самом деле продвижения ваших войск, показывая ландшафт, его элементы, а также постройки и боевые единицы противника. До тех пор пока вы не проведете рекогносцировку, атаковать нет смысла. «Туман», конечно, присутствовал и в прошлой части, но тогда это было багальное затмение, а теперь – полноценный красивый туман.

Солдаты всех игровых наций прорисованы очень красиво, и анимация их – выше всяких похвал (снова вспомним, что движок остался тем же). Игровые нации в игре – это Россия (Украины, к сожалению, нет – тогда действительно существовала только Российская империя), естественно, Франция, а также Египет, Пруссия, Британия и Австрия. Всего по всем нациям насчитывается 150 различных уникальных юнитов и 180 разных зданий. Мы, конечно, не занимались подсчетами, но, похоже, на коробочке с игрой написали правду – их действительно очень много.

Кроме разнообразия в построении единиц игры, разнообраз-

ными и действительно значимыми стали элементы ландшафта. Если раньше все проблемы для пехоты составляли неприступные горы и водяные препятствия, то теперь проблемой стал лес: стрелять в лесу более чем неблагодарное дело. По логике, деревья должны уменьшать количество пуль, долетающих до противника, и так оно и есть! Кроме того, появились и болота: местами пространственные, местами – мелкие. И те и другие сильно замедляют пехоту, а переправа через болото пушек и конных солдат становится просто мукой! Вспомните мосты? До сих пор в игре «Казаки» мостов не было, и это было, прямо скажем, противостоятельно. А сейчас мост – важная стратегическая точка, и от того, кем она захвачена, подчас зависит очень многое.

К слову, появилась и такая штука, как усталость. Наряду с низкой моралью она может дать крепкий минус боеспособности армии. И если после длительного маршброска большой отряд ваших шотландских горцев встретится с небольшой группой гренадиров, подбадриваемых командиром и бравым барабанщиком, отбивающим ритм марша, а также тем, что они укрепились на позиции (для этого есть специальная команда), то вам не поздоровится. Теперь, при равных у вас и у вашего противника навыках, количество не решает исхода сражения. Деморализованная армия

вообще может броситься бежать, и вы ее уже не остановите...

Что касается процесса боя, то он разнообразен, и говорить о нем надо было бы долго. Но «Казаки 2» настолько «крепко сбиты», что описывать все их особенности действительно никакого места не хватит! Можно упомянуть, к примеру, о том, что когда вы устанавливаете отряд на какую-то ключевую для вас позицию, вы можете посмотреть, в какой зоне поля боя противник понес наибольший, средний и наименьший урон. Разработчики говорят, что для пущей реалистичности баллистика полета пули и снаряда была пересчитана. Раньше ведь солдат или стопроцентно попадал в противника, или был просто вне зоны поражения. Теперь же зона поражения и дальность полета пули в разных случаях разная.

И все-таки старый движок явно не был рассчитан на то, что на поле боя будет до 64 тысяч юнитов (не считая разных зданий, которые тоже ведут «мозговательную деятельность»). ИИ противника, как ни крути, «думает», и это заметно. Через полчаса после запуска игры на обычной машине с 256 Мб оперативки и процессором 1 Гц вы получаете дергающуюся картинку и прочие радости – ИИ думает. Графику рубим в «ноль», уменьшаем размер экрана... и теряем возможность увидеть поле боя с расстояния, более-менее удобного, чтобы оценить его во всей красоте. Врага в таком слу-

чае можно попасть, только когда он подошел вплотную и уже топчет наш город своими сапогами. Игра превращается в охоту за «блохами», благо, здания производят военных юнитов с такой скоростью, что только собирай их в отряды и пускай на войну.

Экономика, конечно, потерпела крушение под волной популяризации игры. Зайдите в Академию, посмотрите что там осталось... Но появилось интересное прохождение игры. Вы получаете нацию, которая должна порубить всех остальных и добиться мира во всем мире. А победить противника можно не просто массой. Иногда достаточно просмотреть карту Европы, выяснить, где ваш соперник добывает золото, и захватить именно этот регион. А без золота ему придется тут... В меню торговли можно не только продать или купить какие-то ресурсы, можно еще и узнать, у кого из наций каких ресурсов недостаточно. Еще в новых «Казаках» появились такие дипломатические варианты укрепления нации, как подписание пактов о ненападении или обединении сил против кого-то из общих противников.

Да, появилось много нового, к чему нам с вами еще предстоит привыкнуть, и это самые разные аспекты игры – саботаж, ближний и дальний огонь у стрелков, дороги, по которым войска передвигаются на порядок быстрее, практически полное отсутствие открытых пространств, полей, где раньше было так вольготно расставлять свои войска, минимизированный флот и многое другое.

Естественно, вы купите эту игру. Куда вы денетесь. Но гарантирую, что вы в чем-то со мной согласитесь, а в чем-то нет. Такая уж это игра. На любителя.

Goblin zZ

P.S. Но, черт побери, почему она ТАК тормозит?!



Название: *Act of War: Direct Action*

Разработчик: Eugen Systems

Издатель: Atari

Жанр: RTS

Системные требования: Pentium 4 2 ГГц, 512(1024) Мб.

64(256) Мб 3D Video, 5,5 Гб свободного места на диске

Официальный сайт: www.atari.com/actofwar

ОЦЕНКА:	9+
Графика:	10
Геймплей:	8
Управление:	8
Звук:	8
Сюжет/концепция:	6



ОСТРОЧМНЫЙ КЛОН

Сразу после первого беглого ознакомления с *Act of War* меня посетила одна простая и наизнанку мысль, что давненько я не играл в *C&C: Generals*. После запуска игры эта мысля еще больше окрепла и угнездилась в черепной коробке. И неудивительно, актов такого явного бессовестного клонирования давненько уже не наблюдалось. Пока Westwood спокойно почивают на вершине игрового Олимпа, лениво

размышляя, чего бы такого да здакого влепить в *Red Alert 3*, другим не дают покоя лавры творцов серии *C&C*.

И эти самые другие спят и видят сны про то, как бы урвать кусочек чужой славы.

Товарищи из Eugen Systems не мудрствуя лукаво взяли все лучшее из *Red Alert* – стильные, экспрессивные ролики, колоритных персонажей и отличную трехмерную графику на манер *C&C: Generals* – и склеяли свою собственную стратегию.

На первый взгляд складывается впечатление, будто *Act of War* серьезно может претендовать на звание хорошей и в меру новаторской игры в стиле *C&C*, однако с тем же успехом чипсы могут называться первым блюдом.

В общем, я уже было грешным делом подумал, что раз игра – клон *Generals*, то, в принципе, можно смело клонировать и свою соответствующую статью. Однако.

В лучших традициях репортажей «на злобу дня» сюжет

повествует о мягких и пушистых, добрых и несчастных американцах, которых вконец замучили злобные и ужасные террористы, они же по совместительству – нефтяныемагнаты, или, если быть более точным – олигархи. Да, снова янки воюют с русскоязычным населением ©. Все началось с того, что всемирный нефтяной Консорциум взвинтил цены на нефть и нефтепродукты, нанеся сокрушительный удар ниже пояса по американской экономике. Забавно, но воз-



никает весьма интересная ситуация: противоборствующих сторон две, а поиграть можно за три. Ответ прост. Ситуация «двоев на одного» – очень правильный пример честной драки – с Консорциумом борются американские вооруженные силы и очень продвинутые американские вооруженные силы – Task Force Talon, имеющие на вооружении исключительно навороченные hi-end штуковины.

На протяжении около двух десятков миссий US Army и US Task Force Talon в хвост и гриву гоняют как сидорову козу представителей Консорциума и в finale, естественно – кто бы сомневался, – заставят их

много охарактеризовать подобные произведения как нечто среднее между похождениями Джеймса Бонда, катастрофой и легкой примесью всего остального. Никакой логики, главное, чтоб все было зрелищно, красиво и в меру захватывающе.

В общем, многие эпизоды заставляют вспомнить Red Alert 2, но поскольку продукт от Eugen Systems пытается продемонстрировать «реализм ближайшего будущего», то многие игровые моменты в таком контексте совсем не катят. Сюжет подается исключительно в виде мультимедийных вставок – видеороликов и скриптовых сцен на движке игры.

ваду. Однако из-за недостатка финансирования все самые яркие и интересные моменты сделаны на движке игры и обильно приправлены спецэффектами.

Роликов много, они назойливо вплетаются в ход военных действий, прерывая миссию на самом интересном, видеоставки излишне затянуты, им очень сильно не хватает экспрессии.

Графическое оформление игры можно было бы назвать очень качественным, много лучшим, нежели в C&C: Generals, но только если скромно промолчать о Dawn of War и Ground Control 2, установивших в рамках жанра стратегий

руки за голову, и начнет раскачиваться из стороны в сторону, ожидая, когда его возьмут в плен. Процесс этот – дело весьма выгодное: во-первых, у пленных отнимают недельное жалование, а во-вторых, если построить специальную резервацию и насаждать туда с десяток захваченных вражеских солдат, они будут прилежно там вкалывать нам на благо, принося стабильный доход бюджету.

Act of War почти целиком состоит из заимствований, слегка разбавленных собственными идеями разработчиков, так что до боли знакомое чувство дежавю будет невероятно сильным. В техни-



принять светлые идеалы демократии. Да, сюжетец очень даже «тот» (видимо, Дейл Браун был явно недоволен размером своего гонорара). Как? вы не знаете, кто такой Дейл Браун?! Я, кстати, до ознакомления с Act of War тоже не знал, что это за дядя. Оказалось, это такой же писатель, как и Том Клэнси, только ранжиром поменьше. А производимые им произведения называются непонятным, но жутко красивым словечком технотриллер. Немного утрируя,

Ролики общой продолжительностью более часа опять же чрезвычайно сильно напоминают Red Alert 2 и в то же время очень сильно похожи на видеорепортажи какого-нибудь BBC или CNN, из которых наверняка и были смонтированы. Набор клише, во всяком случае, очень здорово напоминает то, что транслируют зарубежные СМИ. Актеры играют довольно неплохо, превратив весь пафос (с учетом глупого сюжета – крайне неуместный) в показуху и бра-

новые и очень высокие стандарты по части графики. Впрочем, справедливости ради стоит отметить, что взрывы, дым, кувырки и пирюэты подбитой авиации выглядят очень славно. Но стоит только перевести взгляд на корявую низкополигональную пехоту, вооруженную огромными бревнами, в которых, тем не менее, угадываются очертания АК-74, как хорошие впечатления куда-то улетучиваются.

Да, с пехотой связан еще один интересный момент: если подстрелять вражеского солдата, он стрелять тут же перестанет, бухнется на колени,

ческом плане у Act of War все в полном порядке, придраться можно разве что к пехоте и по мелочам. Но нет в ней той изюминки, присущей серии C&C, нет ярких харизматичных персонажей, вроде Тани, Кейна или Юрия, нет той особенной атмосферы масштабной и немного комичной войны.

Закончив прохождение, чувствуешь себя обиженным и немного обманутым, такое ощущение, будто счастливый лотерейный билет оказался пустышкой.

Алексей Лещук
и его Злобная
Lichina



Название: UEFA Champions League 2004-2005

Издатель: Electronic Arts

Разработчик: EA Canada

Жанр: спортивный симулятор

Системные требования: Pentium 800 МГц, 64 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

Оценка:	8
Графика:	10
Геймплей:	8
Управление:	10
Звук:	9

8
10
8
10
9

У этой сказки нет конца...

FIFA (Federation Internationale de Football Association) – международная федерация футбола, или же просто компьютерная игра для подавляющего большинства игровой общественности... Нет, это далеко не просто игра, это нечто, что навсегда стерло «Class Soccer» из памяти ветеранов и согревало души геймеров холодными осенними вечерами...

С каждым последующим годом «ФИФА» обрастала полигонами, создавала и отшлифовывала искусственный интеллект, завлекала все большее количество игроков в свои ряды... Немалые усилия ушли у EA Canada, чтобы прополтать тропу к всемирной известности, а слава в общем и целом, – можно сказать, кузина корыстолюбия. Впрочем, говорят, «не ошибается лишь тот, кто ничего не делает», и ошибаться, начиная с 2002 года, EA перестали. В результате мы получаем все ту же непрекомпилированную программу с обновленными библиотеками музыки и картинок до самого выхода **FIFA Football 2005**...

Наверное, не многие обитатели Старого Света могут представить себе футбольную жизнь без клубных турниров. 16 декабря 1954 года газета «Экип» вышла с заголовком на манер «Предлагаем футбольный Кубок Европы! Ре-



дакция газеты во главе с поистине гениальным человеком Габриэлем Ано предложили регламент турнира чемпионов, принцип проведения жеребьевки и выявления победителей и разослали все это дело в национальные футбольные федерации. А уже в 2004 году Electronic Arts подписывает соглашение на разработку и издание первой официальной игры **UEFA Champions League 2004-2005**...

Меню игры, которое стало проще и свободнее, позволяет нам дышать полной грудью. Вот только бесконечные запросы-перезапросы, хотим ли мы сохранить какое-то изменение, сопровождаются как минимум тремя табличками, которые нещадно убивают нервные клетки. Единственный режим, по моему мнению, достойный



внимания, это Сезон. У меня просто нет слов! Нет, слова-то, конечно, есть, но литературный редактор постоянно переубеждает меня в противоположном. Ну и пусть, оставим все эти филологические заморочки вместе с цензурой на ее совести, а сами сконцентрируем наше внимание на выше упомянутом режиме.

Именно тут мы становимся свидетелями того, как *Championship manager* и **FIFA** сливаются воедино. Выглядит этот союз, честно скажу, более чем!

Казалось бы, безобидное начало: выбор клуба и редактор внешности тренера а-ля *Sims 2*, а влечет за собой хороший десяток табличек с разнообразными настройками. Перешагнув через все эти формальности и выиграв первый матч, вы попадете в отборочный тур Лиги Чемпионов, получите нового владельца клуба и кучу проблем в придачу; и это лишь первый шаг по тропе к всемирной известности. Задачи, которые будет ставить перед вами владелец клуба, порой и вовсе невыполнимы.





нимы на высоком уровне сложности. То, что начинается элементарным «купи-продай», заканчивается тем, что вы должны забить два гола в течение 15 минут. То есть режим Сезон не является собой простой набор бездумных матчей, это интерактивная почва для достижения основной цели.

По окончании каждого матча вашему вниманию предстают статистику всех игроков вашего клуба с отдельной характеристикой и оценкой, выставленной по десятибалльной шкале. Вдоволь налюбовавшись газетными заголовками, вы можете перейти к окну бонусов. Тут вас ожидает перечень всех задач, которые ставились перед матчем, а также другие характеристики, с учетом которых вам и будут начисляться очки. И не спрашивайте, зачем нужны в «ФИФА»

бонусы. Игроводелы, наверное, просто подумали, что они ничем не хуже Neversoft Software с их розовыми слониками в *Tony Hawk*, и решили, что у них тоже есть чувство юмора. Заработав определенное количество бонусных очков, вы сможете поиграть в футбол огромным пляжным мячиком или даже шаром для боулинга. И если в первом случае физика мяча хоть как-то схожа, то как можно головой пробивать по воротам шаром для боулинга, я пока так и не понял. Помимо этого, будет возможность играть без судьи и с невидимыми стенами вокруг стадиона, которые не дают мячу вылететь за его пределы. Добавьте к этому всему еще и игру от первого лица — поймете, о ком рассказывал Задорнов в своих монологах.

Что же касается самого игрового процесса, то *First Touch* творит чудеса на футбольном поле. Объединившись с отдельной физикой мяча, ему все-таки удается вытащить геймплей игры из преисподни. Радует также нововведенная система розыгрыша

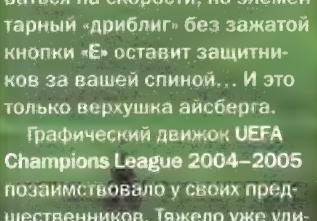
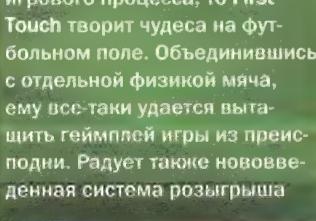
стандартов. Спустя пару лет EA наконец-то поняли, что старая система розыгрышней стандартов была куда менее монотонной и единственным правильным решением будет возвращение к истокам. Так же хотелось бы отметить, что количество заскриптованных моментов значительно уменьшилось, тем самым повысив интерес к игре. Этого не скажешь об *artificial intelligence* (он же искусственный интеллект). Видать, не судилось AI в этот раз сразить нас наповал своими алгоритмами. Вместе с тем нас опять порадуют некоторыми аномалиями. Вот, к примеру: голкиперы отбивают 40 % пенальти и отражают 80 % ударов после выхода тет-а-тет; полузащитники противника бегают быстрее ваших форвардов; в штрафную площадку практически невозможно ворваться на скорости, но элементарный «дриблиг» без зажатой кнопки «E» оставит защитников за вашей спиной... И это только верхушка айсберга.

Графический движок *UEFA Champions League 2004–2005* позаимствовал у своих предшественников. Тяжело уже удивить современного геймера пугающими лицами игроков, размытыми текстурами футбольной формы и дырами в анимации. Но по сравнению с прочими представителями этого жанра, графика в игре даже очень и очень! Один дождь

на фоне прожекторов порождает бурные овации! А вот финал Лиги Чемпионов – это вообще что-то с чем-то. Девелоперы настолько грамотно передали ту атмосферу и то напряжение, царящее перед свистком арбитра, что я действительно на мгновение почувствовал себя тренером клуба, которому во что бы то ни стало нужен этот трофей.

Если же перевести тему на озвучку, то и здесь особых изменений я не заметил. Вполне сносная подборка звуковой дорожки не то чтобы понравилась... Она как минимум не раздражала. Да, чуть не забыл! Теперь в игре имеет место так называемое EA SPORTS Talk Radio, по которому после каждого матча болельщики будут высказывать свое мнение о вашей последней игре.

Кто бы что ни говорил, *UEFA Champions League 2004–2005* останется в истории виртуальных развлечений далеко не бездушным клоном своих предшественников. В этом году парни из EA Canada хотя бы продемонстрировали то, что они не сидят, сложа руки и пивая пиво. Вы сами-то пробовали пить пиво, заложив руку за руку? Вот и у них не получалось. После нескольких летничегонеделания девелоперам удалось поставить на ноги геймплей и создать подобающую атмосферу Кубка европейских чемпионов. Грубо говоря, эту игру мы должны были увидеть еще в прошлом году. Все же, закрывая глаза на то, что «ФИФА» отстает на шаг от самой себя, хотелось бы еще добавить, что в это стоит поиграть!



Виталий «Blind» Полищук,
blind_sniper@mail.ru

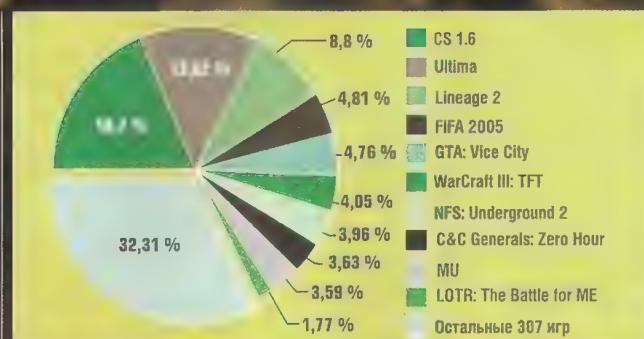
Клубные игры апреля

Как мы составляем рейтинг

Для того чтобы получить объективную статистику, используется комплекс управления компьютерным клубом ZShell (www.zshell.com.ua). Он позволяет собирать информацию с поминутным учетом того, сколько времени пользователь играл в ту или иную шпилью. Для создания полноты картины мы берем отчеты из полутора десятка самых обычных компьютерных клубов (20–40 машин), разбросанных по всей стране (семь из них в Киеве и Киевской области, остальные – в других крупных городах). Так что благодаря точности и достаточной широте выборки результаты вполне объективно отражают настроение клубных завсегдатаев.

Несколько месяцев назад во время создания рейтинга клубных игр мы – редакция «Шпиль!» – решили, что клубы консервативны по своей природе. Новые игры туда приходят не так уж и быстро, а попадание в ТОП10 им светит лишь по прошествии нескольких месяцев (а иногда и лет). Геймеры уже определили для себя, какие сетевые развлечения им нравятся, и шпилият в основном именно в них. А попробовать что-то новое игроки не очень-то хотят, ведь в клубах как никогда четко проявляется принцип «время – деньги».

Мы оказались частично правы относительно консервативности – десятка наиболее популярных игр вот уже три



месяца подряд остается практически без изменений. Разве что последнюю позицию по очереди забирает одна из игрушек плотной группы аутсайдеров, дышащих лидерам в затылок. В этот раз на десятое место ухитрилась пролезть одна из любимых игр фанатов Толкиена – LOTR: TBFM. Расшиф- ровывается она сложно, но я попробую: «Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth». Вот эта длинная штуковина и умудрилась выбросить «Казаков» из десятки. Но украинская стратегия ушла от верхушки хит-парада не очень далеко, оставшись на примерно том же уровне популярности в 1 %.

Хотелось бы отметить постепенное, но стабильное падение C&C Generals: Zero Hour. За эти несколько месяцев их рейтинг снизился в два раза, и, если тенденция сохранится, уже в следующем номере мы вполне можем и не увидеть «Генералов» в нашем хит-параде. Ну а те голоса клубных геймеров, которые потеряла эта военная стратегия, добавились в основном привычным нам участникам ТОП10.

В рейтинг прибыли и новые игры. Буквально на днях в Киеве на выставке «Игроград» были представлены два новых проекта онлайновых RPG – MU: Eclipse и TimeZero. А в клубах их, оказывается, начали осваивать еще в конце марта! Геймеры все-таки на шаг опережают время. Сейчас, конечно, обеим игрушкам далеко до ТОП10 (MU: Е вместе с оригинальной игрой мы пока включили в рейтинг под общим названием MU), но в будущем еще будет видно, как отреагирует на них комьюнити любителей MMORPG. А специально для всех читателей «Шпиль!» в ближайшее время мы подготовим обзор MU: Eclipse.

FuDeS)Zerkella

ти с вами одной кровью

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Специальный выпуск №1 (7), апрель

ВСЕ

ВСЕ ВЕРСИИ!

NEED FOR SPEED

СОВЕТЫ, СЕКРЕТЫ, ИСТОРИЯ

Чаще
бываю

108700

Надішліть код логотипу/мелодії, що подобається, та відшліть на номер 108700; вони будуть відправлені на Ваш телефон!

**МОБІЛЬНІ РОЗВАГИ
ДО ВАШОЇ УВАГИ****LOGIZMO**

Більше 100 000 одиниць контенту чекають на Вас

на нашому вебсайті

КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИwww.logizmo.com.ua**СЮРПРИЗ ДЛЯ ТЕБЕ - HOT GIRLS****АНИМАЦІЯ****ЗАВАНТАЖИТИ****ПОСЛУГИ ЛОГІЗМО ПІДТРИМУЮТЬ ТАКІ МОДЕЛІ ТЕЛЕФОНІВ**

Відправте код обраного логотипу/мелодії на номер 108700. Поніженні мелодії, кольорові заставки та вімінкові приведення звантажуються через WAP. (Для замовлення поліфонічних мелодій потріяни бути активовані та настроєні послуги WAP). Для абонентів Кістар - 466 0 466, для абонентів ІМС - 240 0000. У випадку помилкового замовлення послуга візважиться підтвердження.

ЧОРНО-БІЛІ ЛОГОТИПИ, МОНОФОНІЧНІ МЕЛОДІЇ ТА ГРАФІЧНІ ПОВІДОМЛЕННЯ сумісні з всіма моделями **NOKIA**, крім 3110, 8110, 5110.

SAMSUNG: D410, D500, C110, C200, **SONY-ERICSSON:** K500i, K700i, Z200, Z800, КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ, АНИМАЦІЯ сумісні з моделями **NOKIA** всі моделі з кольоровим дисплеєм. **MOTOROLA:** C350, C450, C550, T720i, V150, V300, V500, V600. **SAMSUNG:** C100, C110, C200, X100, X450, X500, D410, D500, E700, E715, S500*, T500*, **SIEMENS:** M55, S55, SL55, C60, C82, MC60, A60, SX1, LG: G7100, G5400. **PANASONIC:** X70, GD87, C550, T720i, V150, V300, V500, V600. **SONY-ERICSSON:** K500i, K700i, Z200, Z800. ЖИВІ ЗВУКИ сумісні з моделями **NOKIA:** 3200, 3300, 3650, 3660, 5140, 6230, 6800, 6810, 6820, 7200, 7610, 7650, 7700, N-Gage, N-Gage QD. **SONY-ERICSSON:** K500i, K700i, T226, T230, T300, T310, T610, T830, T837, S700, P800, P900, Z500, Z800. * не підтримують анимацію.

Відправте SMS-повідомлення з кодом обраного контенту на номер 108700.

Дочекайтесь отримання замовлення, що буде доставлено на Ваш телефон через декілька час. Ціна - 8,60 грн. з ПДВ за 1 SMS-повідомлення.

Контент-постачальник

ТОВ ЕСПАРТ

www.espart.com.ua

ІМС-Лін. Державна серт АА - 720199 ід 29.12.20040.

м. Київ, пр. Соборський, 73

Кістар: Ліц. Державна ід 001903 від 12.04.2001.

З будь-яких питань звертайтеся за телефоном служби підтримки (044) 23 203 23 (з 9:00 до 18:00 пн-пт)

Четвертый сезон KCL



Что такое бренд? Это легко узнаваемый символ, рисунок или набор букв, с которыми у нас ассоциируются такие слова как «надежность», «стабильность», «удовольствие» и т.д. В случае с Kiev Counter-Strike League можно сказать вполне определенно: за несколько лет своего существования KCL стала настоящим киевским киберспортивным брендом. Именно поэтому новый сезон KCL был вполне ожидаем.

мым ивентом для столичных каунтерстрайкеров, и после анонса зимне-весенней лиги все места на ней были забиты в кратчайшие сроки. Организаторам даже пришлось впоследствии вводить дополнительные слоты в группах, чтобы дать возможность еще нескольким сильным командам зарегистрироваться на это мероприятие. Вот такой «аншлаг, аншлаг» в прямом смысле этих слов ☺.

Если говорить об организации, то в четвертом сезоне KCL состояла из двух отборочных туров и финального чемпионата. Всего в ней принимало участие 36 лучших столичных тимов. В первом туре они были разбиты на четыре группы по 9 команд. Из каждой группы дальше выходило по 4 команды, которые опять разбивались

на четыре группы методом корзин (чтобы два лидера групп не попались вместе). В финал проходило по 2 команды из каждой группы, итого – 8 команд. Матчи отборочных туров отыгрывались в течение трех месяцев по специальному, заранее составленному, расписанию, где каждая команда должна была сыграть со всеми командами своей группы. Таким образом, в рамках лиги все участники получали не только возможность сразиться за главный приз, но и провести немало интересных матчей против массы разнообразнейших соперников. Хотя приз тоже играл не последнюю роль, ведь спонсором и организатором KCL снова выступила сеть компьютерных клубов C-club, выделившая \$ 1000 (!) на призовой фонд.

Вот по этому поводу мы и решили в первую очередь поговорить с Геннадием Веселковым, aka Vegas, ведущим портала GameInside.com и руководителем клуба «C-club Metrograd». Вот что он нам рассказал:

– Первый сезон KCL прошел уже давно, сейчас даже сложно вспомнить, что там происходило. Но с тех пор KCL уже успела стать регулярным состязанием для геймеров, ведь мы пытаемся проводить до двух сезонов лиги в год. Спонсорами

обычно выступаем сами, хотя, например, в прошлом сезоне призовой фонд игрокам выделила Федерация Компьютерного Спорта Украины, – это было приятно.

Самым слабым организационным местом лиги является расписание встреч. В начале сезона все команды рвутся в бой, и посещение матчей достигает 100 %. Но позже некоторые начинают «забывать» – они видят, что очков уже не хватит, чтобы пройти в следующий тур, и просто не приходят играть. Это ведет к присуждению технических поражений и снижает показательность игр.

Есть, впрочем, достаточно замечательный момент – сильные команды очень высоко себя ценят, а потому в первом-втором туре играют расхлябанно, кто-то из их игроков может опоздать или вообще не прийти на матч. В результате эти любители экстремальных ощущений выходят из групп буквально на волоске от вылета.

Проблем с проведением, конечно, хватает, но ранее накопленный опыт сильно помог. В этом сезоне мы специально предусмотрели должность координатора лиги, который в обязательном порядке присутствовал на встречах команд (раньше они могли играть и без рефери), освещал игры в интернет-репортажах, занимался



Grand Final



WYNNERS

DD

серверами и настройкой. Кроме того, у нас уже выработались продуманные правила, касающиеся трансферов игроков, позволяющие бороться с многочисленными переходами игроков по командам во время лиги.

В этом же сезоне мы предложили интересную идею – создание мувика «BOT Best» (Best Of The Best) – сборника качественно срезанных лучших моментов матчей KCL. Каждая команда могла прислать нам информацию о том, где и когда в ее игре получилась невероятно красивая ситуация. А мы собрали все это в один отличный мувиц, который скоро появится на страницах Интернета. Думаю, всем каунтерстрайкерам он понравится.

Да, Vegas действительно прав. В начальных турах лиги все решал не столько скилл команд, сколько их упорство. Пока распадалась команда GSC, пока Diosoft ссорились между собой и являлись на игры половинным составом, их соперники вовсю выигрывали матчи, в итоге

прочно обосновавшись на вершинах своих групп. Самый яркий случай произошел с командой eXplosive, которая была в фаворитах турнира, но в финал так и не вышла. Все дело в том, что во время проведения второго тура KCL игрок eXplosive Sprutik выиграл билет на показательный матч Virtus.pro (одна из лучших команд России) против шведов SK.swe (одна из лучших команд мира). SK специально приезжали в Москву на шоуматч, и Спрутик решил посмотреть на этот бой своими глазами. А пока Sprutik пребывал в России, его команда пришлось отдуваться вчетвером против пяти противников, что ни к чему хорошему не привело, и претендент на победу лиги банаально вылетел, так и не выйдя в плей-офф.

О том, как именно проходили игры, нам рассказал 1ndigo, корреспондент Game-Inside.com и координатор KCL четвертого сезона:

– В этом сезоне под крылом KCL выступило большое количество команд. Там были

и старожилы, и абсолютные новички. Очень много было миксов, то есть команд, собранных из игроков, ранее неплохо показавших себя в других составах. В общем же задачей участников лиги было показать отличную игру, а нашей задачей – создать для этого все условия. Радует тот факт, что и они, и мы справились на все сто ☺. Я лично присутствовал на играх, следя за тем, чтобы соревнующиеся стороны были обеспечены всем необходимым – от мышек, ушей, компьютеров и до нормально настроенных выделенных серверов.

Наиболее жаркие бои развернулись, конечно, в финале лиги, где сошлись восемь лучших команд Киева. И если вы не видели финала виннера NT против DD, то многое потеряли...

В плей-офф KCL вышли следующие команды: NT, engage, DD, Sky, FeedBack, VD, AT, Cherepashki. И на прошедшем 21-го марта финале они разыграли между собой призовой фонд, а также право называться лучшим сто-

личным тимом. Результат, честно говоря, был прогнозируем с достаточной вероятностью еще в начале KCL – первое место взяла крепкая команда ветеранов KС: Blade (ex-Diosoft), Enix и Weiss (ex-GSC), Strike (ex-Pure Energy), Starix (ex-Trezz, ex-engage).

В общем же финальные места распределились следующим образом:

1. NT – \$ 500
2. engage – \$ 250
3. DD – \$ 150
4. Sky – \$ 100

Мы же спросили самих участников KCL об их впечатлениях, оставшихся после окончания лиги.

engage.Pr1zrak

– Наша команда взяла 2-е место не очень заслуженно ☺. Мы отыграли скорее на опыте, так как тренировались мало, не успели нормально сыграться и должны были проиграть DD, тренировавшимся как сумасшедшие. Или тем же eXplosive. Последние, к счастью, не прошли в финал, а с DD просто повезло.

Что касается самой KCL, то я участвовал во всех четырех сезонах и точно могу сказать, что скилл игроков от лиги к лиге повышается. Проблемой Киева являются только непостоянные составы команд. Те же харьковские pro-100 очень сильны благодаря тому, что уже не первый год играют стабильным



Лига для киевской команды по CS 1.6 – это отличная возможность

составом. А у нас в Киеве только DD не распадается, как ежемесячно происходит с остальными тимами.

Что касается будущего, то я про-должу играть, буду участвовать в пла-нируемом на осень сезоне KCL, благо учеба пока позво-ляет. Мы в епдаже надеемся сыгра-ться за эти несколько месяцев и поездить на пару иногород-них турниров.

NT.Starix

– NT выиграла потому, что так и должно было быть. Команда сразу по-ставила перед со-бай цель безогово-рочно победить, а потому мы серь-езно подошли к процессу и трени-ровались очень старательно – еже-дневно по несколь-ко часов. Из наибо-лее сложных игр помню одну из групповых встреч, когда у нас не пришел игрок, и мы вынуж-дены были шпилить 4 на 5, выиграв в итоге лишь на до-лах. Самые большие шансы получить пальму первенства (после нас, конечно) были у DD и eX- plosive. Но мы дей-ствительно собрали хороший состав – Blade, капитан, от-вечал за организа-цию и игры, Epix разрабатывал клас-сные тактики, a Strike, Weiss и я приво-дили эти тактики в действие.

Теперь же мы стали командой C-club'a, у нас есть свое поле для игры, и мы еще докажем свой скайл как на больших весенне-летних турнирах, так и на осеннем KCL.



NT.C-club – тренировки перед началом сезона

NT.Weiss

– Всё действительно ре-шили напряженные трени-ровки. Мы начали играть таким составом еще зимой, сыгрались и были уверены в победе (эта уверенность во многом помогла). Самым напряженным стал матч фи-нала виннеров в плей-офф KCL, о котором мы до сих пор не можем забыть. Тогда нам пришлось играть с DD на юнке, и за каждую сторо-ну вначале мы проигрывали пять раундов подряд! Може-те себе представить, какую психологическую выдержку надо иметь, чтобы в итоге взять такую игру. Суперфи-нал же оказался сравни-тельно легким, счет 16:5 – тому подтверждение.

Относительно будущего... Сейчас я поступаю в универ-ситет. И уверен, что посту-плю. Конечно, CS сложно совмещать с учебой, но я от него отступать не собираюсь.

NT.Blade

– Лига стартовала доста-точно непросто, ведь в самом её начале мы с Weiss вышли из Diosoft и решили создать

новую команду. А играть-то надо было, причем еще и вы-игрывать. Помогло то, что мы быстро собрали крепкий сос-тав и приступили к трениров-кам. Конечно, прошла еще пара трансферов, но на плей-офф мы вышли уже в нор-мальной форме. Уверенность в первом месте возникла еще на первом туре KCL, а в необратимое будущее она превратилась тогда, ког-да достаточно серьезные про-тивники eXplosive просто не прошли в финал.

Сейчас мы вовсю трени-руемся и сожалеем лишь о том, что Интернет в Украи-не все еще не позволяет играть в онлайне с другими тимами. Те же россияне ре-гулярно рубятся с сильней-шими зарубежными коман-дами, что дает им заметный плюс к мастерству игры.

В Киеве мы сейчас объек-тивно являемся самой сильной командой, да и по Украине нам тоже мало кто сможет противостоять. Разве что харьковские pro100, у кото-рых действительно высокий уровень игры. Мы с ними встречались в последний раз на Asus Winter Cup UA, где

выиграли на своей любимой и тренированной карте в фи-нале виннеров, но проиграли потом в суперфинале на кар-тах, которые на то время бы-ли еще очень слабыми для нас. Впрочем, я уверен, что некоторое время спустя мы еще возьмем реванш, запол-нив пробелы в тактиках на тех картах.

Что касается будущего сезона, NT.C-club (а мы стали командой C-club'a по-сле выигрыша KCL) примет в нем обязательное участие. И, думаю, шансы на победу будут не меньше, чем в этом сезоне.

Вот таким выдался четвер-тый сезон Киевской Лиги Каунтер-Страйка. Кому-то повезло, кому-то не очень, а кто-то честно завоевал свое положенное призовое место. Но все команды, как говорится, «не расслабляют булки», ведь буквально на днях уже были анонсированы отборочные на Asus Spring Cup 2005. О нем чи-тайте в следующем выпуске журнала «Шпиль!».

FuDeS)Zerkella



Алена Винницкая о студентах и агентах

Нередко, когда вокалист уже известной группы отправляется в свободное сольное плавание, это приводит либо к полному забвению артиста, либо к нехватке средств на сольный проект. Судьба улыбнулась Аллене Винницкой и дала шанс проявить себя как самостоятельную певицу. И теперь уже мало кто ассоциирует ее с группой «ВИА Гра».

С Алленой мы встретились в офисе украинского представительства одного из крупнейших мировых лейблов *Universal Music* компании *Ukrainian Records*, которая в ближайшее время выпустит коллекционное переиздание альбома «Рассвет».

Нам Алена откровенно рассказала о своей студенческой и творческой жизни.

В каком вузе ты учишься?

Я – студентка четвертого курса Государственной академии руководящих кадров культуры и искусства. Специализация – режиссер массовых зрелищ и праздников. Учусь заочно, потому что не успевала бы посещать лекции на стационаре – на заочном времени тоже не хватает. Но стараюсь. У меня очень хорошая группа – мы друг другу помогаем. Поэтому пока справляюсь, хотя одна курсовая «висит» еще с прошлого года.

Почему ты решила поступать именно на этот факультет? Почему именно режиссура?

С профессией режиссера определилась просто, ведь то, чем я занимаюсь, и есть зрелище. Когда стал вопрос о получении высшего образования, решила, что, пожалуй, мне эта профессия подойдет. В будущем хочу сама ставить свои шоу-программы.

Алена, а что значит фраза «когда стал вопрос о получении высшего образования»? Были какие-то обстоятельства?

Нет, особых обстоятельств не было. Просто решила получить высшее образование, а прежде заканчивала только

какие-то школы, курсы... Я считаю, что высшее образование необходимо, и получить его никогда не поздно.

То есть после школы ты nowhere не поступала?

Я поступала, но провалила вступительные экзамены в Киевский государственный университет театра, кино и телевидения имени Карпенко-Карого. Хотела быть актрисой. «Провалилась» и пошла работать...

На телевидение?

Нет, сначала я работала в страховой компании, потом в каком-то частном предприятии по пошиву кожаных изделий. Абсолютно не умела шить, поэтому делала много брака.

А как ты стала ведущей BIZ-TV?

Это было в 1997 году. Я осталась без работы, неожиданно для себя стала заниматься вещами, о которых давно мечтала... т.е. творчеством. Училась в театральной школе на базе экологического института, потом был психолого-гностический театр.

И вот, сижу как-то, смотрю телевизор, и вдруг объявление: набирают телеведущих. Я подумала, что смогу оправдать этой профессией, тем более, что это было музыкальное



телевидение, а я – меломан, и на тот момент много знала о музыке. Поэтому мне не составило труда написать какие-то подводки к клипам. Так я прошла все три отборочных тура.

Как проходили вступительные экзамены в Государственной академии руководящих кадров культуры и искусства?

Наверное, как и везде. Никаких поблажек или скидок для меня не было. Точно так же, как все, выходила на сцену, показывала танец, пела песню, читала басню, прозу... Мне кажется, что я очень слабо проявила себя на вступительных экзаменах. Почему-то дико растерялась и стала нервничать, причем так, будто впервые иду на сцену!

Расскажи, как у тебя проходят сессии.

О, сессии проходят с большими нервами. Бывало такое, что мы всей группой сидели в институте до полуночи, поскольку экзамены очень специфические – это не просто контрольные, курсовые, экзамены письменные и устные. В конце каждой сессии группа должна представить показ, на который уходит очень много времени. Нужно написать сценарий, поставить, много репетировать... и все успеть за 22 дня сессии! Просто «дикие танцы»! Но пока справляемся и очень радуемся каждому такому экзамену.

А общеобразовательные предметы есть?

Конечно, все гуманитарные.

На них ты списываешь?

Да. Думаю, если предмет для студента не является специализацией, его сложно

сдать, не списывая. Бывает, преподаватели идут на уступки и во время экзамена выходят из аудитории. Зачем? Чтобы мы смогли хорошо подготовиться! © Ну, конечно, наглеть и списывать из книги слово в слово нельзя, нужно и в такой ситуации заниматься творчеством.

Шпаргалки делаешь?

Да, было дело. Бумажки, на которых меленьким шрифтом написаны краткие ответы (основные тезисы, даты) на билеты. В основном в этом помогает Интернет.

Давай поговорим о другом... Что значит для тебя популярность?

Сама по себе популярность ради популярности не имеет смысла. Естественно, если ты – личность известная, то тебе где-то могут сделать скидку... Но для меня популярность – не самоцель. Основное – это то, что я могу сделать своим творчеством, а остальное приложится. Ведь в популярности есть много неприятных моментов. Не могу сказать, что я прямо наслаждаюсь ею.

Были ли у тебя симптомы «звездной болезни»?

Не знаю. Трудно судить себя. Как мне кажется, нет. Мало кто из звезд может признаться, что болеет или болел «звездной болезнью».

Что делаешь, чтобы поднять настроение?

Ложусь спать. Как только плохое настроение, нужно ложиться спать. ©

А если серьезно, слушаю музыку.

Свою?

Да, если это что-то свежее – моя запись или новая песня, только-только записанная на студии. И то лишь для того, чтобы какие-то «недоработки» не слушаю свою музыку на досуге – нужно быть полностью идиотом, чтобы работать (хотя есть одно и то же) и потом это еще и слушать. И нужно переключаться как-то. Вообще, музыка на меня очень сильно влияет – может поднять настроение, и всплыть вдруг депрессия.

Опиши себя в трех притягательных.

Сильная, целеустремленная и верная.

Как относишься к компьютерным играм?

О-о-о... Недавно у меня появилась любовь к компьютерным играм. Совершенно неожиданно для себя поняла, что меня это захватывает. Раньше пользовалась компьютером только строго по необходимости: Интернет, электронная почта. Но как-то совершенно случайно села играть в «Серьезного Сэма» – это была какая-то демонстрационная версия, которая шла в комплекте с компьютером. И все, до пяти утра... Словно безумие какое-то. Я дошла до конца, и игрушка оборвалась. Срочно стала искать полную версию, чтобы доиграть. Хорошо, друзья помогли. Прошла ее за три дня. Сейчас немножко постыла, но периодически во что-то играю. В настоящее время нравится «Ридик», А «Лара Крофт» мне не понравилась, хотя в магазине ее очень рекомендовали.

А экстремальные виды спорта нравятся?

Только смотреть по телевизору. Немного занимаюсь горнолыжным спортом, но так, чтобы тихонечко съехать с горочки, полюбоваться красотами гор, подышать свежим воздухом...

Как поддерживаешь форму?

Стараюсь ходить в спортзал, хотя для меня это не совсем приятное занятие. Больше люблю верховую езду, которая очень хороша для общего самочувствия и укрепляет почти все мышцы.

А нужно ли рок-певице иметь привлекательный внешний вид?

Форму необходимо поддерживать всем, не только певцам, просто для себя. А если ты выходишь на сцену – тем более, во избежание негативных комментариев, потому что находишься под пристальным вниманием. На диете не сижу, но пытаюсь достаточно, на мой взгляд, правильно: придерживаюсь правил раздельного питания, не увлекаюсь мучным

и сладким – просто потому, что не люблю. Хотя, конечно, в экстремальных случаях, когда на съемочной площадке есть только бутерброды, я их ем.

Я знаю, что у тебя два имени...

Вообще-то три. В паспорте – Ольга, но меня это устраивает, и менять паспорт не собираюсь. У меня с детства два имени. Алена – это не совсем псевдоним: было бы глупо менять одно простое имя на другое. В паспорте меня записали в честь бабушки, которая лежала со мной в больнице, потому что после родов мама очень серьезно болела, и ее отправили в другую клинику. Бабушка много натерпелась, стойчески все выдержала, и доктор предложил назвать

Пикник на id: аркот

- Чем интересен ваш новый альбом?
- Какие песни в нем есть?
- Какие песни из прошлого альбома остались в новом?
- Сколько времени тратите на записи?
- Кто из группы пишет тексты?
- Сколько времени на записи?
- Многие...

меня в ее честь. А отец всегда хотел, чтобы его дочь звали Алой. Вообще, меня называют по-разному. Товарищи по группе зовут Маркитой. Однажды на эстонской границе они встретили пограничницу с таким именем, которое им, видимо, очень понравилось.

А слава бывшей солистки «ВИА Гре» помогает в работе?

И помогает, и мешает. Конечно, с одной стороны, работа в «ВИА Гре» была хорошей сценической практикой. Именно благодаря этому коллективу я стала известной. С другой стороны, очень сложно сломать сложившийся стереотип, переубедить кого-либо, что ты не просто дура с длинными ногами, а кое-что можешь сама. Но мне кажется, что этот период прошел. Думаю, уже не осталось сомнений в том, что я могу что-то сделать сама.

По крайней мере, об этом свидетельствует альбом «Рассвет», который я сама написала.

Как родилась твоя первая песня?

О, это была трагедия – не-разделенная любовь. Мне было, кажется, лет пятнадцать. Я была влюблена в парня из соседнего двора. Торчала там целыми днями, смотрела, как он гуляет с другими девочками, и однажды, в порыве чувств, написала песню «Зима» – вальс, который потом с успехом исполнила в школе на выпускном вечере.

Что тебя подвигло написать песню «007»?

На одной из фотосессий на летнем поле нам понадобился раскрытий парашют. А там был парень-парашютист в форме – просто красавец. И мы с ним договорились, что он раскроет нам этот парашют. Парень поднялся в небо на самолете, прыгнул с парашютом и приземлился прямо возле меня со словами: «Вот парашют, Алена, возьми». Это было очень эффектно, вся съемочная группа стояла с открытыми ртами... Правда, хотелось ему сказать: «Расслабься, ты не Джеймс Бонд!». Иногда такие моменты отрицательно влияют на женщин. Прекрасно понимаю, что в душе каждого мужчины живет герой, что мужчина – это спаситель, но когда всего этого слишком, да еще на публике, то выглядит смешно. И я решила написать песню именно об этом.

На кого ты ориентируешься в профессиональном плане?

Мне нравится много музыкальных групп. Могу выделить Skin, бывшую вокалистку группы Skunk Anansie. Меня очень захватывает то, что она делает, как она поет. Это тот стандарт, к которому я стремлюсь. А по манере, по своему образу и стилю мне нравится Gwen Stefani из No Doubt, которая тоже сейчас работает сольно. Одна мне нравится манерой пения, другая – манерой одеваться и вести себя на сцене. Вот они вдвоем и олицетворяют моего кумира в профессиональном плане.

Екатерина Трушик, +5 балов*

Комиксисты — режиссеры карандаша и бумаги

Магия — это когда с помощью маленьких по сути предметов, карандаша и бумаги, можно показать миллиарды гигантских миров.

Со 2 по 3 апреля в «Киевском центре творчества детей и юношества», разместившемся на склонах правого берега Днепра, начала свою работу



Мастер, автограф!

выставка комиксов и рисованных историй «9 МИР», которую также посетил ваш покорный слуга.

Основное действие, а точнее открытие дверей в комикс-галерею, было намечено на полдень. Наручные часы фанатов показывали 11 часов 50 минут. Дверь-гармошка, являющаяся единственной преградой между трёмя сотнями поклонников и галереей с комиксами, уже не могла сдерживать толпу, подогретую слу-



Алексей Олин (Луни)

хами о том, что за хлипкой перегородкой они встретят тех, кто каждый месяц одаривает их всё новыми и новыми историями. И вот, когда час встречи пробил, дверь-гармошка беззвучно раскрылась, и в «комнату с кувшинами» хлынула волна фанатов. Первый, кто попался поклонникам



на глаза, был Алексей Олин (Луни). Однако, не подозревая о том, кто это, основная масса, словно неконтролируемый поток воды, растеклась по всей площади зала и начала с большим энтузиазмом изучать уже изданные и только готовящиеся к выпуску работы, размещенные на стенах галереи.

К сожалению, сложно вербально передать весь наплыв эмоций, испытать которые



Чудаков и Кузьмичев

можно, разглядывая работы художников, тем более когда формат этих работ в три или четыре раза превышает размер комикса, напечатанного в журнале. Все мысли из головы вытесняют слова: «Я принял красную таблетку». Вас словно выбрасывает в ту атмосферу, в тот мир, что ещё 12 секунд назад представлял собой только лист бумаги с картинками.



Слава Пашук

Шаг за шагом вы подходите всё ближе и ближе. Картина становится четче, и вы уже начинаете концентрировать свой взгляд не в центре, а в левом верхнем углу. И вот вы уже подошли вплотную и вдруг понимаете, что, сами того не замечая, за какие-то пять-семь секунд прочли боль-



шую часть однополосного комикса. Вы останавливаете свой взгляд где-то на середине и начинаете детальное разглядывать каждый кадр комикса, словно ища подтверждение репликам героев и их эмоциональному поведению.



Вы поворачиваете голову и замечаете стоящую рядом девушку, которая держит в руке блокнот для рисования и, поглядывая каждые две секунды на героянью французского комикса Sillage, делает в своём блокноте какие-то зарисовки. Подойдя поближе, вы осторожно заглядываете к ней в блокнот. «Да-а-а... — протягиваете вы в уме, — прикольно копирует. Мне бы так».

Многие из вас наверняка смотрели фильм «12 стульев». Многие, наверное, помнят фразу: «Да! Таких ударов великий комбинатор не испытывал давно!». Так вот, перефразировав её, скажу так: «Да! Такого удара украинская индустрия комиксов не испытывала никогда». И вот тому подтверждение.



Как любой познавательный отчёт, мой берёт своё начало с истоков форума forum.comics.com.ua, на котором в одной из веток был помещён превьюший рекламный плакат будущей выставки комиксов журнала «К9». А буквально несколько дней спустя этот же плакат, но слегка подретуированый, я лицезрел на последней странице вышенназванного журнала.



Евгений Тимашев (Резус)



Слава Пашук и Сергей Коляцкин

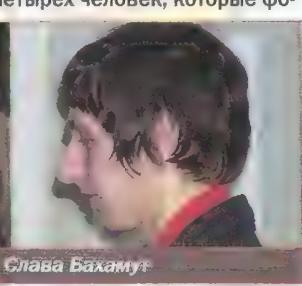
Вот она переворачивает лист и, развернувшись к вам спиной, растворяется в многоликой толпе поклонников, которые, оккупировав тройным кольцом столы в центре зала, пытаются выпросить у художников-комиксистов хотя бы автограф на обложке любимого журнала. В голове проскаивает мысль: «Похоже, что мне автографа не взять».



«Самые кувшины»

Повернувшись обратно к работам, вы вдруг замечаете, что стоите возле парня в чёрной бейсболке. Ещё три секунды назад вы бы прошли мимо него и даже глазом не моргнули, если бы не девушка-фанатка и её звонкий голосок, спросивший у комиксиста: «Вы Слава Пашук?». Вы оборачиваетесь и пытаетесь протянуть ручку и журнал. Но уже поздно. Теперь и его оцепили тройным кольцом, и к нему не пробраться. И тут, словно гром среди ясного неба, у вас в уме звучит: «Они все здесь!».

Вы вертите головой и пытаетесь разглядеть среди многочисленных кучек фанатов, разбросанных по всему периметру зала, людей с бейджами на груди. Левый угол, правый угол, но ни там, ни здесь нет никого. Похоже сегодня не ваш день. Вдруг вы замечаете четырех человек, которые фо-



Слава Бахамут

тографируются на фоне комиксов Евгения Тимашева «Село Резусово».

Но снова незадача. Не успели вы к ним подойти, как очередная толпа фанатов окружила и их. «Эх, интересно, кто же это был?» Вы останавливаете одного из парней, который, вынырнув из кольца оцепления, направился в противоположный угол. «Слушай, а кто



это?» – спрашиваете вы. Он смотрит на вас удивлено: «Вот эти четверо это DanmaxX, Дима Койдан (комикс «Грозный Окорок»), Макс Богдановский (комикс «Рассказы лесника Никитича») и художник из Днепра – Роман. А вон там, в тельняшке и шапке-ушанке, Владимир Сахнов из России. Про него местные анимешники говорят, что он «косплеит» по полной».

«Чего делает?» – переспрашиваете вы, ища глазами Володю. «Ну, он одет так, как один



Владимир Сахнов

но мне Луны, главред «К9», помог. Вон, парень в светлой рубашке и галстуке, это он».

Молодой человек в синих джинсах и светлой клетчатой рубашке стоит в дальнем левом углу галереи. Возле него ещё два человека – девушка и диджей, который вот уже четыре часа кряду разбирает незатихающий гул легкой ритмической музыкой. Вы подходите практически вплотную и здороваитесь. Алексей, оторвав внимание от экрана мобильного телефона, в ожидании смотрит на вас. «Скажите, а где можно найти остальных комиксистов? Просто эти уже заняты с фана-



DanmaxX, Дима Койдан, Макс Богдановский и Роман

тами, к ним не подойти. И еще, можно ваш автограф?». «Конечно, – отвечает он, расписываясь на обложке вашего журнала. После чего, окинув взором зал, произносит, – вероятно, найти их можно у главного входа в «Центр»... Посмотри, скорее всего, они там».

Взглянув на часы, вы замечаете, что много времени уже прошло, а вас до сих пор не покидает чувство, словно вы только что пришли на выставку. А время не ждёт. Быстрыми шагами вы устремляйтесь к главному входу здания «Киевского центра творчества детей и юношества». И вот долгожданная встреча.

Несколько человек, стоя возле синих турникетов, о чём-то оживлённо разговаривают, периодически поглядывая в журнал с комиксами. Подойдя поближе, вы замечаете, что помимо журналов в руках творцов находятся ещё и их «профайлы» (подборка концептов, а также черновые и будущие страницы комиксов). Коляцкин Сергей (комикс

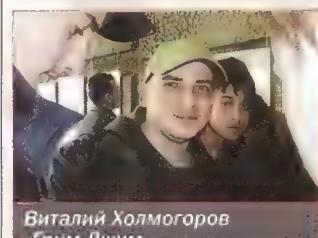
«Трансурановый Скоморох»), перелистывая страницы французского журнала комиксов, заметил вас первым. Не прерывая разговор, практически одновременно на вас бросают свой взгляд Виталик Холмогоров «Гrim Джим», Александр Бронзов и Игорь Жеведь.

Столь пристальное внимание вас слегка обескураживает. Но вы все-таки находитесь в себе силы и просите автограф у каждого из присутствующих.



Через пару минут к комиксистам подходят ещё два киевских комиксиста Чудакоров и Кузьмичёв, последний из которых совсем недавно издал комикс «Азазель».

Прошло ещё пару часов, прежде чем дверь-гармошка вновь отделила мир фанатов от мира комиксов. Настенные часы пробили шесть вечера, и уставшие поклонники разбрелись по домам. Но впереди у них было воскресенье, которое также принесло радость



Виталий Холмогоров
«Гrim Джим»

и новую порцию адреналина всем посетившим выставку.

P.S.

Хочу выразить огромную благодарность Евгению Тимашеву, Славе Пашку и Максиму Богдановскому за предоставленный фотоматериал. А также всем остальным за то, что разрешили использовать их материал для оформления статьи.



Сова и комиксисты

Иван Петрович Иванов-Вано



Часть 1

Как вы уже успели заметить, за вашими окнами неумолимо буйствует весна, на смену которой в скором времени придет лето, так сильно любимое детьми. Именно они являются самыми строгими и самыми добрыми критиками для любого режиссера-мультипликатора. Ведь не секрет, что создать детскую сказку намного сложней, не-

сто поверить режиссеру. Так как создание мультфильма-сказки – это не просто создание ряда кадров или демонстрация перехода одной фазы движения персонажа в другую. Это прежде всего осознание того факта, что твою работу будут оценивать дети, которым абсолютно неведомо, что такое процесс создания, но они точно знают, что их любимый персонаж – не важно, кто,

из первых понял, сколь важно для судей отечественной мультипликации значение ее союза с классической музыкой и литературой, насколько важна национально-самобытная образность, опирающаяся на народное искусство, в котором так много поразительных поэтических средств и оригинальности. Далеко не каждая страна, в которой существует этот своеобразный вид кино-

фигурки, снимали свои первые мультипликационные фильмы. Медленными и не уверенными шагами проходя в глубь небольшой комнаты, он с неподдельным любопытством всматривался в работу этих людей.

В своей книге «Мастера советской мультипликации» Н. Абрамова этот момент описала так: «Здесь было что-то от обряда посвящения в масо-



жели снять среднестатистический боевичёк с примесями любовной драмы.

Нет, я не хочу сказать, что у современных художников и режиссеров нет желания или возможности. Они есть. Даже наоборот, если у них спросить: «Смогли бы вы сделать – не на заказ, а для души – такой мультфильм, который вошел бы в историю, а его «яркие краски» помнили ещё многие поколения?», то первое, что вы услышите в ответ, будет твёрдое и уверенное «Да».

Однако твердого «Да» не всегда хватает, чтобы на все

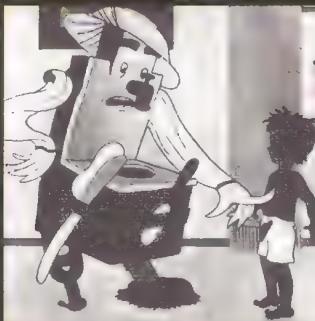
волк, заяц или ёжик – должны выглядеть и вести себя именно так, как о них говорится в народных сказках и легендах.

Патриархом, старейшиной нашей мультипликации называют Ивана Петровича Иванова-Вано не только критики, но и режиссеры. Он был участником первых творческих экспериментов небольшой группы энтузиастов еще на заре советского кинематографа, который только осваивал художественные возможности полюбившегося им искусства. Он был из тех, кто делал первые детские фильмы, а затем сатирические сказки. Он один

искусства, может похвастаться тем, что у нее есть свой патриарх, прошедший сквозь всю его историю, бравшую своё начало с политических фильмов-плакатов середины 20-х годов.

Иванову-Вано было двадцать три года, когда он, художник по образованию, только что окончивший Вхутемас, впервые вошел в затемненную комнатушку при ГТК, где группа зачинателей советской мультипликации, тогда совсем еще молодые люди – З. Комиссаренко, Ю. Меркулов и Н. Ходатеев – двигали прямо под стакном какие-то вырезанные

ны, таинственность, темнота, предвкушение чуда. Ему дали сделать бумажную заготовку – самому, и разрешили – самому же – снять свой персонаж на пленку. По кадру. Он снял, и чудо свершилось: человечек, ненастоящий, бумажный, нарисованный человечек задергался, замахал руками, побежал. Как живой. Невероятно! <...> И в этом собственно ручном изготовлении персонажа и собственно ручном же его одушевлении открылась неожиданная романтика, очарование, которое так и не развеялось потом, осталось на всю жизнь».





ЛОГОТИПИ



ПОПУЛЯРНІ МЕЛОДІЇ

The Final Countdown.Europe	xx040516
Солдат.Групa «5'nizza»	xx016016
Main Theme.Mission Impossible	xx043116
Мурка.Народная	xx034916
We will rock you.Queen	xx025916
Californication.Red Hot Chilli Peppers	xx026216
Командор - Генералы песков Бойцада	xx042916
Super Electric.Bomfunk MC's	xx045116
In The End.Linkin Park	xx046516
Мой Рок-н-ролл.Bi-2	xx001116
Граница.Агутин Леонид	xx000616
Family portrait.Pink	xx025416
Мрій про мене.Ані Лорак	xx015916
Я хочу бути з тобою.Наутилус Помпіліус	xx013916
We are the champions.Queen	xx040516
Pulp Fiction.Pulp Fiction	xx040416
From Sarah with Love.Sarah Connor	xx027116
Хава нагіна.	xx038516
Сойти с ум.Групa «Reflex»	xx003816
James Bond Theme.Goldfinger	xx022916
The Real Slim Shady.Eminem	xx046116
Часики.Валерія	xx002216
Новогодня.Групa «Дискотека Аварія»	xx005216
Hotel California.Eagles	xx021916
Mazafaka.Групa «Грин Грэй»	xx016816
Океан и три реки.В. Гра и В. Меладзе	xx041116
Crawling.Linkin Park	xx046416
Сиртаки. Греческий народный танец.	xx037816
I shot the Dj.Scooter	xx027516
Жестокая любовь.Киркоров Филипп	xx010816
Черный бумер.Серега	xx054416
Objection.Shakira	xx027816
Полонез Огинского.Огинский Михаил	xx029716
Последний Герой (остаться в живых).Би-2	xx001516
Небо.Групa «Дискотека Аварія»	xx005116
Wheneveг, wherever.Shakira	xx027916
Когда я стану кошкой.Маша Ржевская	xx041416
Free Love.Depeche Mode	xx021016
За четыре моря.Групa «Блестящие»	xx004316
Ти жеңең пірманула.	xx038216
Прости меня, моя любовь Земфира	xx010016
Серебро.Би-2	xx001716
Asereje (The Ketchup Song).Las Ketchup	xx040216
Losing My Religion.R.E.M.	xx026116

Поліфонія для моделей:

Nokia: 3100, 3300, 3510, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650; **Samsung:** X100, X600, E800, E700, D410, C100, V200, S300M, S500, E400; **Panasonic:** EB G60, X70, **Alcatel:** OT535; **Siemens:** C55, C60, M55, MC60, S55, SL55; **LG:** C100, G1600, G5400; **Motorola:** E365; **Sony Ericsson:** T230, T300, T310, T610, P800, P900, Z600

Мономелодії для моделей:

Усі моделі Nokia (окрім 3100, 5110, 5130); **Samsung** R200S/R210S, N600, N620, T100, **Siemens** A50, A52, C45, C55, C60, M50, M55, MC60, M45, S45, S55, SLS5; **Motorola** V60i, V66i **Erickson** T65, T66, T20e, R520m **Alcatel** OT310, OT511, OT512, OT525, OT715 **LG** W3000, W5300, W7020, G5210, G5300, G7000A **SonyEricsson** T100, T200, T310, T600, P800 **Panasonic** GD67 (*модель не симбульє про отримання контенту)

ЯК ЗАМОВИТИ?

UMC, SIM-SIM, ДЖИНС

Отримання монофонічної мелодії:

- для Nokia, Samsung: підстав 30 замість xx
- для Siemens: підстав 33 замість xx
- для Ericsson, Motorola, LG i Panasonic: підстав 35 замість xx

Отримання поліфонічної мелодії:

- підстав 50 замість xx
- і відправ порожнє SMS-повідомлення на номер 104507уууууу , де ууууууу - код обраного контенту.

Отримання кольорової та ч/б графіки:
відправ порожнє SMS-повідомлення на номер 104507уууууу , де ууууууу - код обраного контенту.

Вартість замовлення - 5 грн. (з ПДВ)

КІЇВСТАР, ACE&BASE, DJUICE

Отримання монофонічної мелодії:

- для Nokia, Samsung: підстав 30 замість xx
- для Siemens: підстав 33 замість xx
- для Ericsson, Motorola, LG i Panasonic: підстав 35 замість xx і відправ SMS-повідомлення з кодом на номер 104507.

Отримання кольорової та ч/б графіки:

- відправ SMS-повідомлення з кодом обраної Картинки на номер 104507
- Вартість замовлення - 5 грн. (з ПДВ)

Отримання поліфонічної мелодії:

- підстав 50 замість xx і відправ SMS-повідомлення з кодом на номер 7047
- Вартість замовлення - 7 грн. (з ПДВ)

Увага: в SMS не треба вписувати ніяких літер чи знаків!

ЛОГОТИПИ

ЛОГОТИПИ



(101x29) Siemens: C45, M45, A50, M50, MT50, A52, M55, C55, S55, S45, SL45, SL55, C60; (101x46) Siemens: A50, A52, A55, C45, C55, C60, M50, M55, MC60, ME45, MT50, S45, S55, SL45; Siemens A50, A52, A55, C45, C55, M50, MT50 (як скрінсейвер)

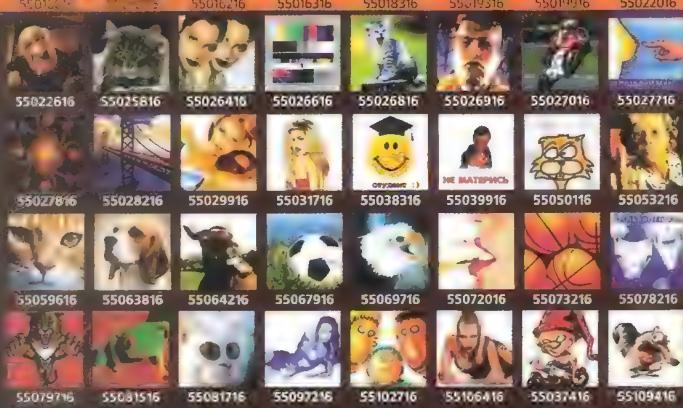
ЛОГОТИПИ, ЛИСТІВКИ



NOKIA, SAMSUNG

Nokia: 1100, 2100, 2300, 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 5210, 6210, 6250, 6230, 6510, 7250, 7650, 8210, 8310, 8850, 8890; **Samsung:** G100, R200S/R210S, N600, N620, T100, E800, D410

COLOR



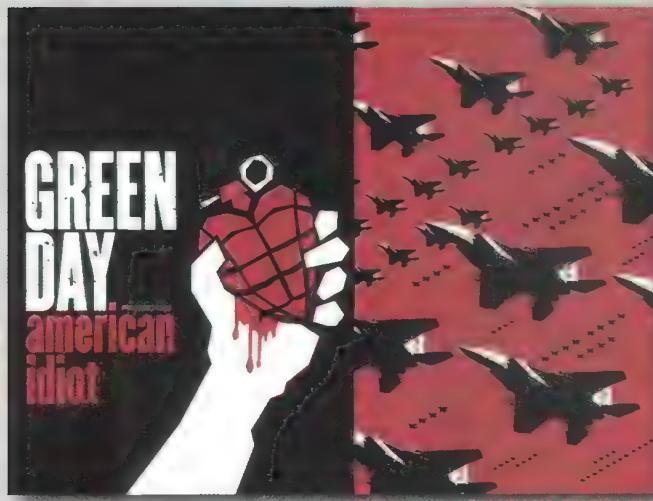
Nokia: 3100, 3300, 3510, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650; **LG:** G5310, C100, G5400; **Siemens:** C60, M55, MC60, S55, SL55; **Alcatel:** OT535; **Samsung:** S300M, D410, E700, E800, X100, X600, V200, C100 (з прив'язкою G4 та вище); **Sony Ericsson:** T310, T610, T68i, P800, P900, 2600; **Panasonic:** FB G60, GD67, H70; **Motorola:** E365

Ліцензія Державного
комітету з питань
інформатизації України
№ 009503 від 12.04.2001

Контент-провайдер ТОВ «Юнітек». Телефон службі підтримки (044) 531 4051. Пн.-Пт. 10:00-18:00



ПАНК В МОДНЫХ ШТАНИШКАХ



GreenDay, альбом American Idiot

Как оказалось, неволя панку ничуть не вредит. Напротив, особи не только легко и в свое удовольствие размножаются, но и в буквальном смысле расцветают. Панк счастлив, когда точно знает, кто его направляет и в какую сторону надо плевать.

Лишнее тому подтверждение – альбом American Idiot как бы панков из, типа, культо-

просто плюют, самые агрессивные слюной брызжут, а робкие – слюни распускают.

Между прочим, Буша следовало бы давно наградить какой-

и интересные проекты. Кричалки от GreenDay, пожалуй, – один из самых ярких образцов. Если бы Джордж Буш был продвинутым меломаном, то он, послушав альбом American Idiot, публично сделал бы

слова «панк» применительно к музыке American Idiot. Да и самих GreenDay можно назвать панками лишь по старой памяти. Ребята играют слаженную, мелодичную музыку с виртуозными аранжировка-

*Don't wanna be an American idiot.
Don't want a nation controlled by the media.*



GREEN DAY

*formation nation of hysteria.
is going out to idiot America.*



вой группы GreenDay. Плюнули ребята довольно высоко – ни много ни мало на американский политический строй. Но оно и понятно, тема сейчас крайне модная. Сегодня, можно сказать, вся слюна льется именно в сторону Америки: пофигисты на Джорджа Буша

нибудь специальной премией за вклад в развитие искусства, – столько он уже спровоцировал фильмов, песен и книг, разоблачающих его и без того очевидное состояние рассудка. Причем, большинство этих творческих протестов – на удивление самодостаточные

себе сеппuku совковой лопатой. Не зря этот диск отметил восемью номинациями на «Грэмми» и одной статуэткой «За лучший рок-альбом».

Это вам не потерпевшие

ми. Но не панк. Каждая из песен альбома потенциально – хит, и каждая из них уже после первого прослушивания прилипает к тебе, как новенький скотч к шерстяным штанам. Хотя, конечно, это не панк. Это приятная музыка на каждый день – и поколбаситься, и просто послушать фоном. Однако, не панк. Да и кому до этого дело, собственно?!

Oliver

INTERNATIONAL SUPERHITS!

ребята из «Гринджол» с их латентно-фестивальными мотивами. Все очень профессионально и чрезвычайно технично.

Если вы заметили, то я максимально избегал употребления



НАПРЯЖЕНИЕ БЕЗ НАПРЯЖЕНИЯ

МАРА, альбом «220V»



Mара – уже достаточно раскрученный, но еще пока не экспортный товар. Под ее незамысловатые мелодии клу-



бы Москвы колбасятся уже давно. Однако границ столицы Российской Федерации мелодии пока не покидают. Но то, что вы прочтете ниже, отнюдь не контрабанда. Можете мне поверить, пройдет каких-то полгода, и они сами повезут сюда «Мара» вагонами. Вопрос лишь в том, надо



ли оно нам или некий у москалей и остается.

Года два назад я имел удовольствие лично знать будущее светило русского рока по имени Мара. Хотя это удовольствие, по-моему, не было взаимным. Да и особым удовольствием не являлось, если честно. Сомневаюсь, чтобы Мара, уже

тогда имевшая замашки звезды или даже небольшого со- звездия, замечала вокруг себя хоть что-нибудь, что не могло бы давать аншлаговые концерты в Лужниках. «Та еще "хмара"!», – подумал



Мара. Но если в те мини-ты у нее в голове уже зрел альбом «220V», то я утерял

и претензий не имею. Потому что если бы лично я записал такой альбом, то я бы даже с собственной собакой общался через менеджера.

И даже не потому, что альбом получился сверхгениальным. Скорее, наоборот,



потому что он массовый и об- щедоступный. А потому таки будет приносить хорошее бабло. Мара совершенно сознательно делает музыку, рассчи- танную на абсолютно всех,



и совершенно не стесняется в этом признаваться. И строить иллюзии по поводу названия альбома «220V» не стоит – коротить и замыкать не будет.



Звук, конечно, не попсовый, и гитары вполне роковые, но это то, что я называю «мамин рок». Тексты тоже достаточно умные, но, слава богу, совсем не похожи на ту смесь скандала с книгами Ницше, которые выдают русские рок-подполья.

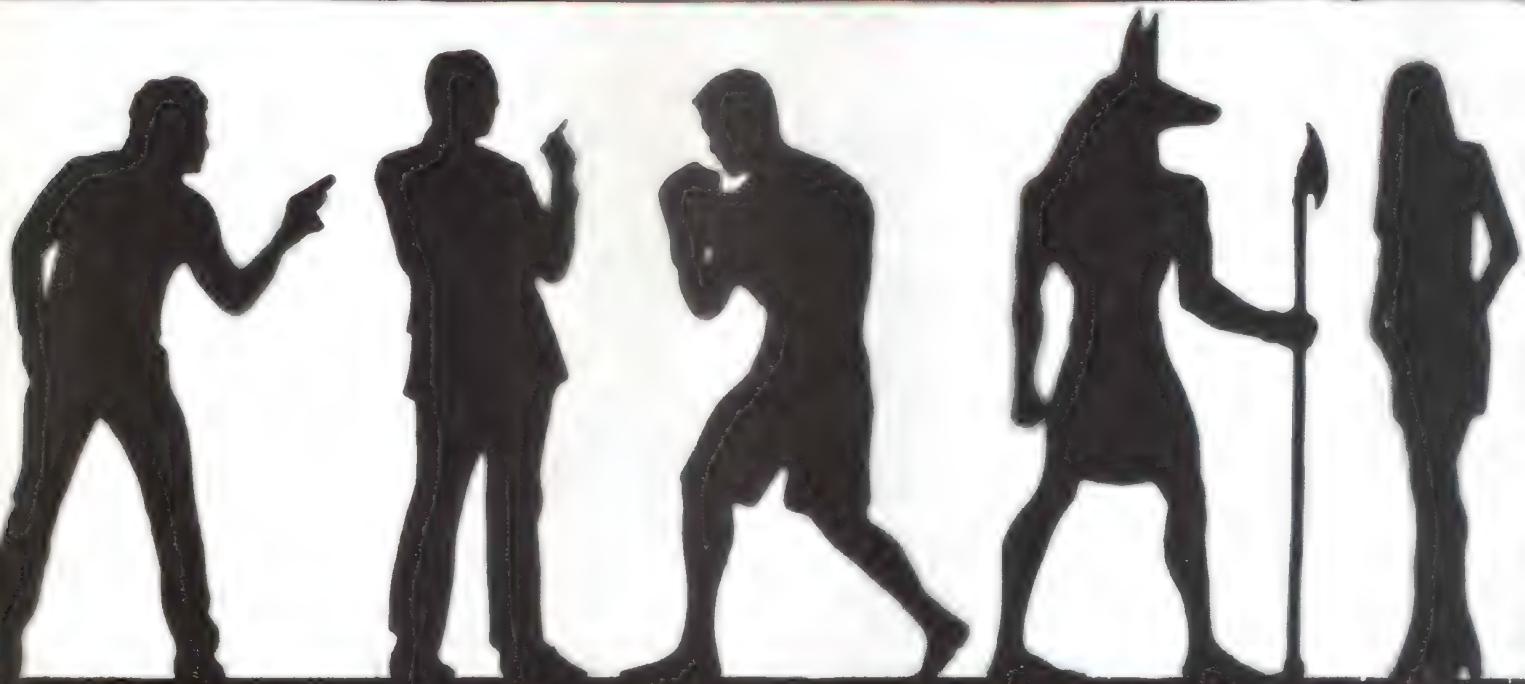
Другой вопрос – стоит ли во- дить от звука о нос. Да, попу-



лярная музыка, да, выпустили альбом, чтобы заработать бабла. Но ведь если доста- точно много высокоплачива-емых и умных людей дол- го трудятся над тем, чтобы тебе понравилось, то оно те- бе таки непременно понравится. Можете проверить.

Olmer

БОЙ С ТЕНЬЮ



У каждого народа должен быть свой национальный фильм о слепом супергерое. У японцев вот уже есть «Затоичи», а у американцев – «Слепая ярость». Сюжеты этих фильмов сводятся к весьма простенькой истории из бородатого анекдота о симбиозе крота и кролика – существо получилось слепое, но уж если кого-нибудь нащупает... То, в общем, отомстит отчаянно.

А теперь вот и у нас появился свой персональный крото-кролик – на большие экраны вышел большой блокбастер «Бой с тенью». Повесть про несчастную судьбу талантливого боксера – главный козырь российского кинопроката на этот сезон. Раскручивать его взялись еще за год до выхода.

И, надо думать, раскрутили на деньги



немало любителей страстно по мордасиям.

Тем временем, как на экране хороший парень Тема мастерски бьет врагов, по ту сторону экрана режиссер фильма Алексей Сидоров так же отчаянно вступает в бой со своей тенью. Однако безрезультатно – неизримая тень снятой им «Бригады», похоже, так навсегда и останется его молчаливым спутником. Да и согласитесь, если ты снял самый кассовый криминальный сериал десятилетия, то глупо надеяться, что кто-нибудь когда-нибудь даст тебе



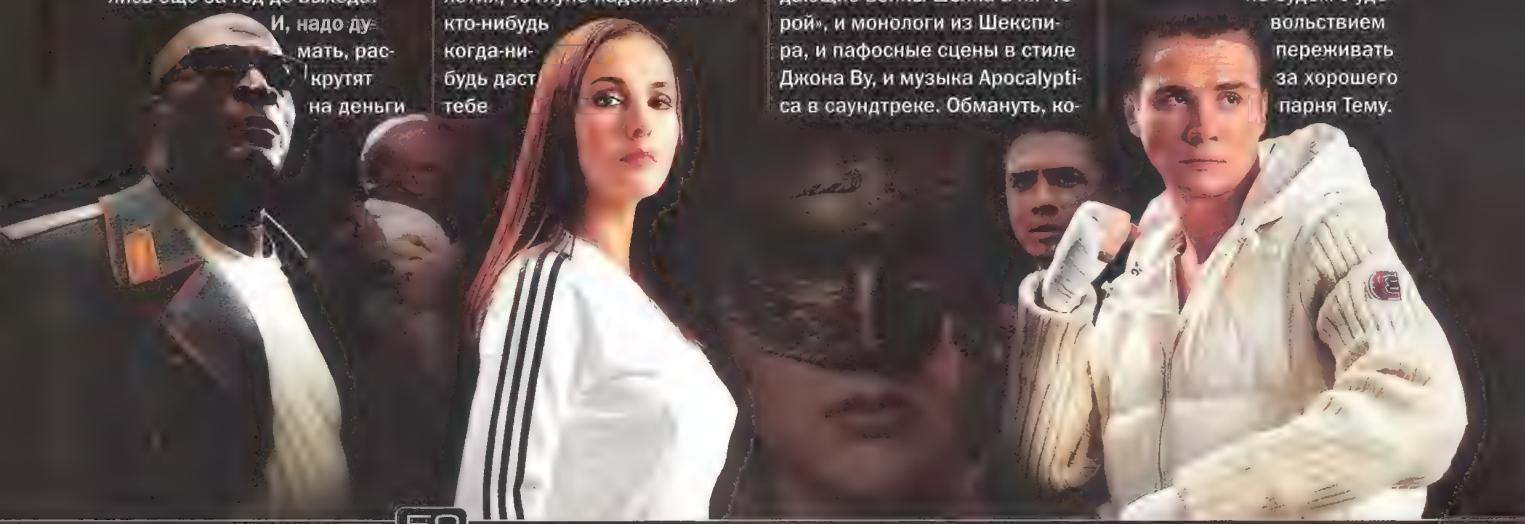
снимать мультики про тушканчиков.

И Сидоров идет на некоторые уступки нашим ожиданиям. По крайней мере, поначалу. В начале фильма даже появляется Саня Белый собственной персоной и реально так лимонит нормальную телегу – коротко, но выше так конкретно. Но дальше Сидоров делает отчаянные и резкие движения влево и вправо, пытаясь сряхнуть надоедливую тень. Отсюда в фильме и ниспадающие волны шелка а-ля «Герой», и монологи из Шекспира, и пафосные сцены в стиле Джона Ву, и музыка Apocalyptica в саундтреке. Обмануть, ко-



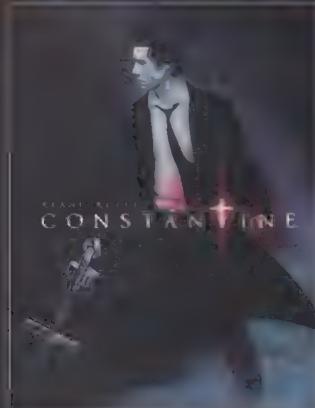
нечно, никого не удалось, но получившийся винегрет вышел на удивление вкусным. И, надо сказать, ни фига не диетическим: бьют в морды как взаимно, откусывают злобно, базарят реально, шутят вполне себе.

Что можем сказать в заключение? Очень надеемся на матч-реванш, о котором нам намекнули в конце. Не знаем, каким главным героям станет во второй части – глухим, тупым или заикой, – мы все равно будем с удовольствием переживать за хорошего парня Тему.



В Константина мы верим!

Мистический триллер
«Константин: Повелитель Тьмы»



Киану Ривз совсем недолго упивался славой главной звезды «Матрицы». Гораздо дольше он страдал от ее последствий. Немало он промаялся, мучаясь проблемой дальнейшего трудоустройства. Но режиссеров тоже можно понять. Глупо брать этого актера, скажем, на роль того же Гамлета, если зритель будет постоянно ожидать, что главный герой вот-вот сорвется с катушек, раскидывает одну половину придворных ударами ног, другую покосит пулеметной стрельбой с двух рук, а затем, подхвативши Офелию под мышку, взмоет, аки птах, в звездное небо Дании. Тут никакой драмы не построишь, блин.

К счастью, все образовалось лучшим образом. Киану вновь разгуливает в черных одеждах, высматривая прищуренными глазами оцифрованных монстров, капли дождя фотогенично стекают с его иссиня-черных локонов, а вокруг бушуют красоты, созданные в недрах Силикон Графикс. Только на этот раз он сражается не с потусторонним миром машин, а с потусторонним миром нечисти. И странствует он не между виртуальным и реальным миром, а между на-

земным миром и адом. Короче, мелкие нюансы, на которые спокойно можно закрывать глаза.

По этой ли причине или же им что-то нашептали злые духи, но продюсеры «Повелителя тьмы» были настолько уверены в его успехе, что, не моргнув глазом, направили свое детище в самую гущу весеннего

киносезона, где уже уверено и прочно сидят явно конкурентные ленты «Изгоняющий дьявола: начало», «Звонок-2» и еще пару каких-то чи то ужасиков, чи то триллеров. И, надо сказать, у ребят были основания для уверенности.

Были хотя бы потому, что придерживались они

одной простой, но надежной истины. Хорошо платим – получаем хороший товар. В «Константина» натащили буквально все, чем богата компьютерная, режиссерская и сценарная мысль современности. Так бы мог выглядеть «Ночной дозор», если бы... А впрочем, ТАК никак не мог бы выглядеть. Куда уж нам! Это не Голливуд пускает пыль в глаза, это просто мы за ними пыль глотаем. И похоже, будем глотать еще очень долго. В общем, хорошо сделали, заразы.

Мы уже потеряли «Владелицу Кольца» и «Матрицу», меньше чем

через

месяц за-

кончится еще

одна эпическая

сага – «Звездные

войны». «Константин»

дал нам робкую надежду на то, что смысленный и застенчивый мальчик Гарри Поттер не останется нашей единственной надеждой и опорой.

Так что, Костя, вперед! Жги!

Olmer



У красивой идеи красивая цена

Компьютеры программы

В компьютерной индустрии есть одна массовая навязчивая идея. Состоит она в том, что увеличивать производительность можно путем распараллеливания задач и добавления второго параллельного вычислителя. Все слышали о двухпроцессорных системах, но мало кто помнит, что в ПК сначала пытались «удваивать» видеочипы и видеокарты – это была компания 3dfx со своей серией 3D-акселераторов Voodoo и Voodoo 2.

3dfx не выдержала конкуренции, ее на корню выкупили, а о технологиях SLI напрочь забыли. Ведь пришел AGP, который, как Горец, «должен оставаться только один». С появлением PCI Express о технологии вспомнили.

Сегодня мы уже можем говорить о реальном приросте, которые дают уже имеющиеся на рынке решения. И самое главное – уже можно сказать, где этого прироста не наблюдается ©. Мы протестировали три комплекта из материнской платы Socket939 и двух видеокарт 6600GT от ASUS, MSI и GIGABYTE. Самое первое, что хочется сказать, все материнские платы обзора – это решения высшего ценового диапазона, поэтому даже без SLI полезных вкусностей там очень много. Поэтому на них мы остановимся чуть

подробнее. Видеокарты 6600GT были выбраны нами потому, что они намного дешевле 6800 и, если честно, не намного медленнее (а кое-где и быстрее!).

Скорость

Скорость, скорость, скорость! Ради нее экстремальные геймеры пойдут на все. И уже потом будет неон, водяное охлаждение и прочие крутые и бесполезные фичи. Чтобы ясно понимать, что дает и что не дает SLI, для комплектов от ASUS и MSI мы сделали тесты с одной и с двумя видеокартами. Для комплекта GIGABYTE мы сделали только тестирование с двумя обычными картами 6600GT, а второе тестирование мы сделали с видеокартой GV-3D1. Мы ее выделили, потому что GV-3D1 – это SLI, реализованный на одной видеокарте. Т.е. два чипа 6600GT смонтированы на одной видеокарте, и система видит их как две, работающие по технологии SLI. Два чипа на карточке – это тоже не новинка. Довольно активно такими решениями занималась фирма ATI, но у нее это были видеокарты,

которые система видела как одну. Как чипы (тогда еще RADEON 128) вкупе с драйвером делили между собой прорисовку экрана, это было внутреннее дело видеокарты.

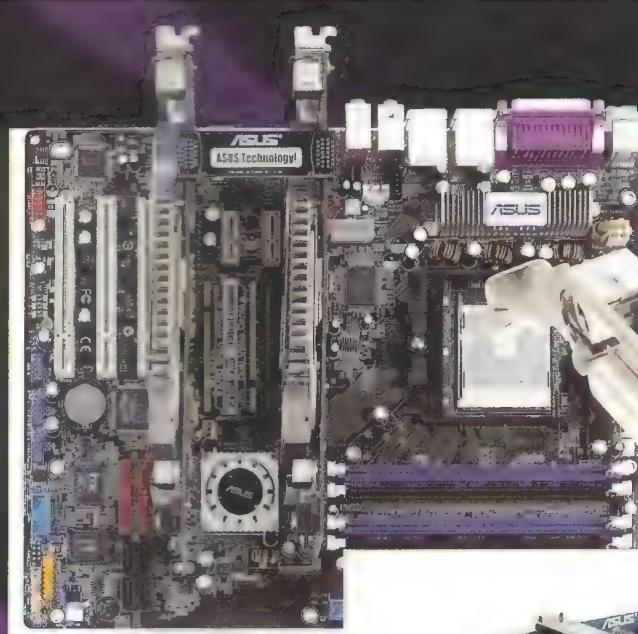
Участники тестирования

Мы уже сказали, что принимающие участие в тестировании платы сами по себе заслуживают внимания, поэтому здесь мы приведем их основные особенности. Видеокарты же, кроме GV-3D1, здесь рассматривать не будем, так как мы использовали достаточно стандартные модели.

Материнка Asus A8N-SLI Deluxe

Несмотря на то что SLI ассоциируется прежде всего с играми, A8N-SLI Deluxe имеет неожиданно много продвинутых функций, нацеленных на сети и системы хранения данных. На борту присутствуют 8 (!) контроллеров SATA. Четыре из них (плюс два PATA) подключены к чипсету nForce4, поддерживают и могут работать в режимах RAID 0, RAID 1, RAID 0+1 и JBOD. Еще четыре подключены к контроллеру Silicon Image и могут работать в режимах RAID 0, RAID 1, RAID 10 и RAID 5.





Для того чтобы эффективней использовать это хозяйство, в поставке есть четыре SATA шлейфа и планка с двумя наружными коннекторами SATA.

Развитые коммуникативные возможности платы включают два встроенных 1 Гб/с сетевых контроллера и встроенный NV Firewall. Это позволяет сделать из ПК шлюз, способный контролировать трафик между двумя раздельными сетями с возможностью подсчета трафика. К тому же, NV Firewall имеет уникальные функции защиты от атак хакеров, которыми не обладает ни один другой сетевой брандмауэр.

Очень важная вкусность – ASUS AI NET2, который без загрузки ПК тестирует сетевое подключение в течение секунды после включения компьютера и сообщает о разрывах на расстоянии 100 м с точностью до одного метра. Почекутуйте себя сетевым инженером!

Экстремальную играбельность, помимо SLI, поддерживают продуманный термальный дизайн и система адаптивного разгона AI N.O.S., которая позволяет при пиковых нагрузках разгонять процессор. При этом индикатором загруженности процессора является потребляемый процессором ток, что является более точным механизмом, нежели используемое в других системах изменение температуры ядра.

В общем, после длительных размышлений о судьбах мира, я бы оценил эту плату как основу для построения профессиональной графической станции с уклоном в распределенные



в сети вычисления. Хотя поиграть тоже неслабо можно ☺.

Материнка GA-K8NXP-SLI

Подсистема хранения аналогична A8N-SLI Deluxe. Такое в наличии два встроенных 1 Гб/с сетевых контроллера. В дополнение к nVidia Firewall в качестве программной части файрвола используется Norton Internet Security (NIS). В комплект поставки входит также беспроводная сетевая карточка GN-WPKG, совместимая с 802.11g. Так что эту плату уже можно использовать как шлюз между двумя обычными и беспроводной сетью без дополнительных затрат ресурсов процессора и без дополнительных задержек.

Основные фишки этой платы – инструменты разгона и обеспечения стабильности питания при таких экспериментах. За последнее отвечает отдельный дополнительный модуль питания Dual Power System. При его установке на плату вместо обычного трехфазного стабилизатора напряжения ядра процессора получается шестифазный с дополнительным активным охлаждением. Так что мощность обвязки процессора будет достаточной для любых экспериментов ☺.

А позэкспериментировать можно с помощью:

- **Easy Tune 5** – известная утилита, дающая быстрый доступ ко многим оверклокерским фишкам.
- **Memory Intelligent Booster 2** (M.I.B. 2) – функция ускорения памяти до 10 %.
- **System overclock Saver (S.O.S.)** – после аварийной перезагрузки система подскажет вам, что именно вы разогнали черезсур сильно ☺.
- **Motherboard Intelligent Tweaker (M.I.T.)** – все настройки производительности системы доступны из одной утиллы, что позволяет быстро и удачно менять настройки Bios.
- **Xpress Recovery** – вам поможет, если вы слишком нарегулировали. А заодно

может обеспечить сохранность секретных данных в укромном месте.

Упаковка этой материнки также заслуживает отдельного внимания. Сдвоенный бокс с ручками-канатиками смотрится стильно, но вытаскивать всё приходится из двух коробок. И вытаскивать есть что ☺.

Материнка MSI K8N SLI Diamond

Эта материнка во всех подсистемах несколько отличается от предшественниц. Коммуникационную подсистему, состоящую из уже привычных двух гигабитных Ethernet добавляет беспроводная карточка-комбайн, на которой имеется адаптер беспроводной Ethernet 802.11g и Bluetooth. Карточка вставляется в разъем PCI и подключается к одному из внутренних USB. Это необходимо, потому что WiFi реализован как PCI-устройство, а Bluetooth – как USB-устройство. Фактически два устройства делят одну текстолитовую плату.

В подсистеме хранения также есть сюрприз в виде Serial ATA RAID контроллера Silicon Image SiI3132. В отличие от предыдущих плат, он поддерживает только два Serial ATA устройства, но при этом это контроллер нового поколе-





ния, использующий интерфейс PCI Express x1. У всех предыдущих плат дополнительные контроллеры имели интерфейс PCI, поэтому, например, заявленный для них RAID 5 ограничен в пропускной способности отметкой 133 Мб/с. Суммарно же три SATA диска при пессимистической оценке могут выдать 180 Мб/с. В общем, затык получается. Или полуздешенный RAID 5 ☺.

Еще одна вкусная фишка для геймеров – нормальный встроенный на MSI K8N SLI Diamond звук. Встроенный в чипсет AC97 кодек не используется. Вместо него на MSI K8N Diamond есть полноценный аппаратный PCI-аудиоконтроллер Creative Sound Blaster Live! 24-bit. Хороший контроллер среднего уровня, поддерживающий 7.1 звук и EAX3.0. К тому же при своей работе полноценный адаптер меньше использует процессор, так что при использовании звука 7+1 можно получить и прирост в fps'ах.

Развитые средства разгона и динамического разгона, также имеющегося в составе системы, поддерживаются с аппа-

ратной стороны охлаждением стабилизаторов напряжения питания процессора, построенном на основе термотрубки и кулера, что должно обеспечить беспроблемную работу при любых будущих нагрузках.

Кроме этого, на плате есть специализированный MSI Core-Cell чип, умеющий анализировать загрузку системы и настраивать ее параметры для минимизации шума, энергопотребления и выделения тепла.

Видеокарта GV-3D1

Видеокарта Gigabyte GV-3D1 может реализовать свой SLI-потенциал только в паре с материнкой GA-K8NXP-SLI nForce4-SLI. Хотя физически ее можно вставить в любой PCI Express x16 разъем. Но официально поддерживается только вышеуказанная связка. Забегая вперед скажу, что две видеокарты на одном куске

Производитель	ASUS	MSI	Gigabyte
SLI			
Материнская плата	Asus A8N-SLI Deluxe	MSI K8N SLI Diamond	GA-K8NXP-SLI
Графическая карта	EN6600GT/TD/128M	NX6600GT-TD128E	GV-NX66T128D-3
GPU	GeForce6600GT	GeForce6600GT	GeForce6600GT
Память	128	128	128
Тип памяти	GDDR3	GDDR3	GDDR3
Частота GPU	500	500	500
Частота памяти	1120	1000	1000
3DMark			
3DMark03	8282	13415	12966
3DMark05	3247	5761	5566
3Dmark			
1024x768	55,22	68,54	63,8
1280x1024 AAx4, FAx4	32,56	55,74	54,3
Far Cry			
1024x768	120,6	107,6	109,7
1280x1024	123,8	107,6	111,7
1280x1024 AAx4, FAx4	60,36	88,1	87,7
 Doom3			
1024x768	72,9	72,6	68,7
1280x1024	52	69	68,3
1280x1024 AAx4, FAx4	24,3	38,5	44,4

текстолита показали себя весьма неплохо, поэтому можно надеяться на скорое появление подобных видеокарт от других производителей, и надеюсь, что они смогут ра-

2x512 MB DDR400 Kingston HyperX. Версии драйверов – ForceWare 66.93, nForce4 5.10.

Результаты приведены в таблице. Цифры озвучи-



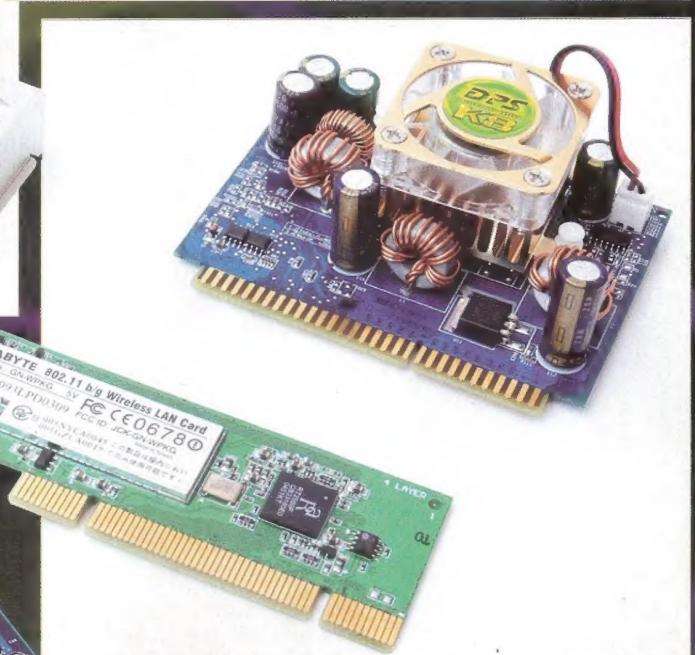
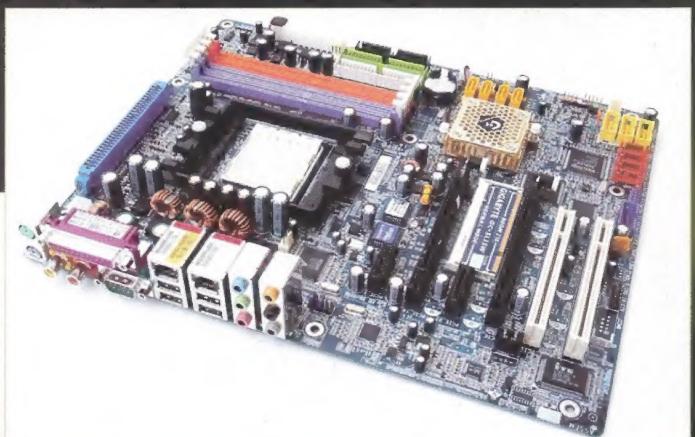
ботать не только на SLI-материнках. Во всяком случае, не вижу никаких препятствий для этого.

Плата использует дополнительный шестиштырковый разъем питания, который до этого мне не приходилось использовать. Хотя на всех БП он есть.

Результаты тестов

Тестирование проводилось на процессоре AMD Athlon 64 3500+, винчестер Maxtor MaXLine III 250 GB SATA150, память

бат не будем. Но тенденции видны. Скорости комплексов «мамка+2 видеокарты» от всех трех производителей я бы назвал равными. Различия, конечно, есть, но они, скорее, иллюстрируют неточность наших измерений \odot . А вот с целесообразностью SLI определиться можно. Эффект от нее сильно заметен при больших разрешениях и включенном полноэкранном сглаживании. Тут прирост составляет 30–50 %. А вот будете ли вы внимательно рассматривать сомнительного качества модели, используемые даже в самых продвинутых игрушках, решать вам.



Для профессионального рендеринга это без сомнений неплохое решение. Тем более, что все SLI-материнки больше похожи на основу для графической рабочей станции.

Решение, продемонстрированное на видеокарте GV-3D1, представляющее из себя SLI на одной карточке, выглядит вполне неплохо. В Doom3 такая система порвала всех, правда, в FarCry всё выглядит намного скромнее. Но и тут заветный антиалиасинг в самом нагруженном режиме выводит ее на первое место. К тому же, это решение будет и самым дешевым.

Особо хочется отметить, что в «слабых» видеорежимах типа 1024x768 SLI только мешает. Хотя и 3Dmark'и, и Aquamark кричат об огромных попугаях.

И напоследок...

Удвоение железа никогда еще в реальной жизни не при-

водило к удвоению производительности. Показанный в наших тестах прирост в 30–50 % достаточно характерен в том числе и для двухпроцессорных ПК. Хотя даже ради этого многие идут на повышение стоимости всей системы более чем в два раза.

Что касается стоимости протестированных нами решений, то их мы приводить не будем. Скажем только, что это неприлично большие цифры. Такие вещи продаются не массово и массово в Украину не завозятся. Так что, скорее всего, цена сильно будет зависеть от того, как и с кем договоритесь. Кроме этого, такая платформа требует адекватного блока питания. Точнее, 550–600 Вт. Боясь, его тоже придется покупать под заказ даже в Киеве.

Наш вердикт: покупать такую систему будут те, для кого цена не имеет первостепенного значения.



ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ИГРЫ

ШПИЛЬ

Беспрерывная подписка на «Шпиль!» за 2004 год!

Чтобы подписаться:

1. Перечисли получившуюся

сумму на расчетный счет:

ООО «Декабрь»,
р/с 26007103801
в АКБ «Интеграл» г. Киева,
МФО 320735,
код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте

доставочную карточку
и копию чека об оплате
по адресу: ООО «Декабрь»,
пр. Победы, 53, г. Киев,
03680

3. Если есть вопросы, звони:

(044) 454-08-74

Твой «Шпиль!»

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2004 год, стоимость в гривнах:

Журнал без диска				Журнал с диском		
Да!	5	4,80	Да!	5	6,0	
Да!	6	4,80	Да!	6	6,0	
Да!	7	4,80	Да!	7	6,0	
Да!	8	4,80	Да!	8	6,0	
Да!	9	5,0	Да!	9	7,0	
Да!	10	5,0	Да!	10	7,0	
Да!	11	5,0	Да!	11	7,0	
Да!	12	5,0	Да!	12	7,0	
Да!	Спецвыпуск №2 «Читы и коды»				11,0	
Да!	Спецвыпуск №3 «Все об RPG»				11,0	
Да!	Спецвыпуск №4 «Читы и коды»				11,0	
ИТОГО						

Фамилия _____ Имя _____

Индекс _____ Адрес _____

Номер телефона (с кодом) _____

«Шпиль!»

Видається російською мовою;
шомісячно; від травня 2001 р.
№ 5 (42), травень 2005 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.

Виконавчий директор
О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор

М. Писаревський

Редактор

О. Ліщук

Літературний редактор

Ю. Тимошенко

Дизайн та комп'ютерна

верстка

О. Заславська

Фотокореспондент

М. Смоляр

Відділ реклами

О. Селітій

Відділ звіту

І. Краснопольський

О. Нікіфоров

Зав. виробництвом

Ю.О. Курніков

producer@comizdat.com

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються
і не повертаються.

Появя відповідальність за точність
та зміст реклами інформації несе
рекламодавець.

Підписано до друку 20.04.2005.

Наклад 24 900 прим.

Відруковано з готових фототрим
ТОВ «Декабрь» у друкарні
«Новий друк»
Зак. №05-3630

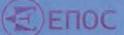
Друк офсетний

Формат 60x90/8

10.5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне
поліграфічне виконання несе
друкарня «Новий друк»
м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,
тел. (044) 552-80-50.

Технічну підтримку редакції забезпечує
компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)



АДРЕСА РЕДАКЦІЇ ТА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»

Україна, 03680, м. Київ-680,

просп. Перемоги, 53,

Тел./факс: (044) 501-9355

E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2004

Засновник – С.М. Костюков

Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

Усі права застережені. Використання
матеріалів у будь-якій формі можливе
лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано
рекламні матеріали фірм-виробників
та матеріали з сайтів:

www.overgame.com, www.theoxygentank.com,
www.gamespot.com, www.gamesville.com,
www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com

Передплатний індекс – 23852

з CD-диском – 01727

РЕКЛАМНИЙ ІНДЕКС:

LG Electronics 2-я обл.

Mobilemania 3-я обл.

Samsung Electronics 4-я обл.

1С Україна 3,

11, 15

ZyXEL 5

Цунами Медіа Україна 7

IP Telecom 17

DiSeS 27

Еспарт 44-45

Поінт Ком 49

Юнотек 55

Блочна реклама 42

31 квітня
по 31 травня

Кіно Манія

від Самсунг!

ВСЕУКРАЇНСЬКА АКЦІЯ!

Придбайте будь-який ноутбук, LCD-монітор, принтер або багатофункціональний пристрій Samsung та виграйте:



Компакт-диск



Один з 600 цифрових
фотоапаратів Samsung



Один з 1000 DVD-плеєрів
Samsung



І найголовніше! Всі учасники акції мають шанс виграти
одну з 3-х поїздок для двох осіб на Венеціанський кінофестиваль 2005!

Про детальні умови дізнайтесь в магазинах-учасниках акції.

3 Samsung мрії здійснюються – як в кіно!

Інформацію про магазини та умови акції Ви можете дізнатися за телефоном
інфо-служби Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки зі стаціонарних телефонів в межах України безкоштовні)
www.samsung.ua

SAMSUNG